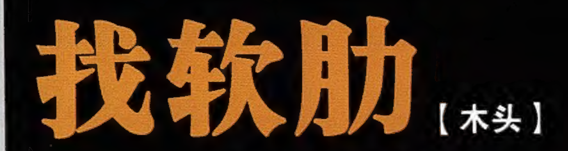
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.11





找软肋【木头】

问题很多，我很清楚。

匆匆划过三百多个日夜，感觉时间根本就不曾和我招呼一声就消失掉了，或我根本就不曾拥有过时间。在被摧赶的工作日里，埋头苦干后惟一留下的就是十一本《掌机迷》。里面有很多人的心血，我的、同事的、PG作者的，还有那些每期赶往邮局的读者们的。

以前，自己不敢去想我们会做到什么程度。

现在，我们已经做到了当初不敢企望的高度。

《掌机迷》作为大陆销量最大，销售范围最广的便携游戏机专门刊物，在即将迎来一周岁的时候，更加看清了今后的方向。编辑们都很明白，现在我们做到的，仍旧只停留在初期的水平上，而没有本质的提高和飞跃。而下一步，《掌机迷》则要逐渐走出以前的模式,要带来更多新鲜的策划，贴近玩家生活的内容。《掌机迷》的软肋，我们自己在找,也希望你们与我们一起找出，并携手改进。

上期杂志没有附带光盘，很多读者来信反应不一，但总的来说，要求加光盘的读者还是占多数吧。没有附带光盘的原因其实很简单，就是把内容做得更加精华，不要有滥竽充数的情况出现，更不要把光碟做成无味鸡排。因此，在没有精彩影像的情况下，我们将精力集中到杂志的内容上，同时赠品方面也会增加。

当然，这并不是说《掌机迷》从此与光盘无缘，事实上下期我们就会再次让光盘重新复出。下一期将是本刊的周岁纪念，届时我们会有更加精彩的内容奉献给你。

《掌机迷》今后会结合当期的内容来组合配备，固定下来的形式总会让人缺乏新鲜感。

满周岁后的《掌机迷》，已经到了她成熟的时节。

下面，要继续革命。



CONTENTS

出版

人民交通出版社

ISBN 7-114-04552-2

地址：（100013）北京和平里东街10号

电话：（010）84294878 84299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：（010）64472177

合作网站

任迷俱乐部
www.ninclub.com

掌机之王
www.GBGBA.com

口袋妖怪网
www.pmgba.com

中国掌机地带
www.chinagba.com

混沌星辰
www.loveu.cn/hdxc

GBA BASE
www.4757.com

封面作者：饿龙





夜空に瞬く　几千万の星の辉き
银河の彼方で　今日も生まれそして消えてく
永远の海に

手を差し伸べて　确かめ合おうよ
勇气の绊　仆等はいつも　一人なんかじゃない

We never forget 时代は君を忘れないだろう
地平にそびえるその雄姿　この胸に　刻み入んで

宇宙に驱けた君を　钢の魂を
Forever&ever ずっと

手を差し伸べて　确かめ合おうよ
勇气の绊　仆等はいつも　一人なんかじゃない

星から星へと(In the space)
人から人へと(You&me)
世界は回る　仆等の旅は　これで终わりじゃないのさ

夜空的瞬间　几千万的星星闪着光辉
在银河的彼岸　现在仍然延续着然后消失在
永远之海

把双手打开　确定握在一起
勇气的伙伴　我们一直不是孤独的

We never forget（我们绝不忘记）时代也不会忘了你吧
耸立在地平线上的那个雄姿 铭刻在心

驰骋宇宙的你　钢之魂
Forever and ever（永远永远）永远

把双手打开　确定握在一起
勇气的伙伴　我们一直不是孤独的

星与星之间（In the space在这宇宙间）
人与人之间（You and me你与我）
轮回的世界　我们的旅程　不会在此结束

首先给大家奉上的是机战次新作《第2次スーパーロボット大战α》的主题曲之一《Forever&ever》的歌词作为本篇文章的开头，是为了让大家更多地了解机战文化。在这里，先感谢与我的伙伴：Black sun君，十分感谢他对我的帮助，一同找相关资料、还有翻译资料的事情，否则这篇稿子也不能够在短时间内完成。当然了，机战的回顾系的文章也有很多版本了，每个版本都有每个版本的长处，当然，完稿时间的关系，以前的作品不可能收入最新的作品资料。闲话不多说，先让我们也再来了解一下机战的制作公司BANPRESTO的一些公开资料吧。



一、BANPRESTO与机战

株式会社バンプレスト（BANPRESTO），成立于1977年4月。当时是叫做丰荣产业（株）的公司，资本金为5百万日元，进行业务用视频游戏机的制造与贩卖。（注：业务用视频游戏机即我们现在所说的街机，但不只限于像《KOF》之类的机器）。1982年6月，名称改为コアランドテクノロジ-（株）（核心大陆技术）。1986月2日，资本金增资70百万日元。1989年2月，公司成为（株）バンダイ（BANDAI）的子公司，且公司名更名为现在使用的バンプレスト（BANPRESTO）。同年7月，儿童娱乐机器《ANPANMAN的滑板》《SD高达战士》发售。1991年4月，携带用游戏机软件《超级机器人大战》发售。1994年2月，开发家用游戏为目的的（株）バンプレ企划（现（株）バンプレソフト）成立。1999年1月，BANPRESTO(H.K.) LTD.开始制造OEM。2000年10月。公司在东京证券交易所第二部上市，资本金增资3020百万日元。2001年6月，建立互联网上的娱乐公园"BigEntertainment"。2003年3月，证券代理商变更为东京证交所第一部。

现在BANPRESTO的资本金有3020百万日元，从业人员201名。现任总裁伍贺楢太，副总裁仲田隆司。公司下设娱乐事业部、商品事业部、影视基地事业部、消费事业部、网络事业部等。涉及到娱乐机器、家用游戏、生活用品以及网络服务等领域。

从BANPRESTO（以下简称B社）的软件发售资料上来看，在制作《超级机器人大战》（以下简称机战）之前，其家用机用游戏基本上都是SD冠名的，单款作品收录游戏。在91年4月，B社推出了一款多款登场作品收录的策略类游戏，那就是机战，日本简称为スパロボ，从字面上的解释，游戏中是超级的机器人的战争。而机战中所收录的机器人一般都是在过去的漫画与动画被世人所知晓的一些作品，然后加入原创的设定与故事情节，把来自不同的世界的人物与机器人在同一个战场上演出的游戏。



機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

机战的主要登场作品有：机动战士高达系列、盖塔机器人系列、万能侠系列。





另外，机战后期加入的著名或热点作品有：新世纪福音战士系列、机动战舰大和抚子系列、机甲战记 龙骑和勇者王等。


新世紀エヴァンゲリオン

对机战新手必须要了解一点常识性的问题，那就是机器人的分类。在机战登场的机器人分为两大派系，一个派系是叫做真实系，另一个派系叫做超级系。自己觉得对真·超分得十分清楚的读者可以跳过这段了。



真实系类机器人的特点在于，高命中、高回避。也就是说，以其的回避力，可以拖住部分敌单位的机器人，感觉上来说。其它方面，这类机器人的武器威力相对来说，威力低的武器较多，射程远，且有弹数限制的武器也较多。装甲与HP相对于下面要说的超级系来说，也是比较少的。（使用修改者无视！）

真实系的代表机器人有：高达系、圣战士系、埃尔盖姆系、马克罗斯系等。









超级系的机器人相对真实系的来说，机动性低，不使用精神指令时，攻击很难打到敌机。另外,超级系的高装甲、高HP的耐久性高的特征，另一方面，在机战中有一个设定叫做"气力"（以前也有战意之类的叫法），当受到攻击时，这个数值就会增加，而气力与超级系的攻击力和回避力的关系十分密切，特别是有底力的机师。换句话说，超级系是越被打，他就越强的一种类型的机器人。另外，超级系还有一张王牌，不过特别在近几作的机战中慢慢地真实系也中和进来了。那么，这张王牌是什么呢？"必杀技",如泰坦3的太阳攻击（サンアタック)之类的。另外也有真实系中的必杀技也是十分炫目的，如魔装机神系的塞巴斯塔的凤凰风翔波（アカショクバスター）等。游戏中，如果加上各种精神指令以配合必杀技的使用的话，可以打出十分高的伤害力来。



超级系的代表机器人除了上面提到的泰坦3之外，还有如盖塔机器人系、万能侠系、超电磁系等等。







另外，机战系列从《第4次》就开始存在"主人公"的这一设定，有些作品是必须使用固定的主人公角色，如机战OG、机战I等。也有可以选择性格、性别以及名字的，如最早的《第4次》（第4次S）、F（F完结篇）、α、α2等，另外，机战A与机战R的主人公的设定只能更改名字。当然了，在第4次之后，也有α外传这一作品没有主人公的设定。

有了主人公，B社也设定了主人公专用机。在最初的第4次，主人公可以换乘其它相近系的机体，在机战F之后，主人公机成为真正意义上的专用机，不可换乘其它派系的机体。并且,从第4次之后，每作机战都有着原创主人公用的机体（包括没有主人公的α外传）。

在主人公机体的设定上，B社同样根据其对机器人的定义：超级系、真实系设定了相应机体。如盖修班斯特（真实系）、晓击霸（真实系）、古伦卡斯特（超级系）、龙虎王（超级系）。

另外笔者再多废话一句，BANDAI制作的《SD高达G世纪》系列作品不是《超级机器人大战》作品。虽然从《SD高达G世纪NEO》越来越像机战，笔者也戏称《SD高达G世纪NEO》为"真实机器人大战"，但这并不意味着两者相等。

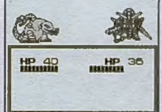


二、机战作品编年史

说明：本章中的价格如无特殊说明均为不含税。

GB	スーパーロボット大战	SLG
	1991年4月20日	4057日元（含税）





BANPRESTO制作的第10款家用游戏，也是整个机战史的开端。一口气将日本的人气机器人动画《机动战士高达》系列、《盖塔机器人》系列和《万能侠Z》系列收录到一款游戏当中,并且以SLG的形式推出。游戏推出后，受到了广大玩家的欢迎，当时游戏的设定并没有多少体现出现时所说的"真实系"与"超级系",

超级机器人大战所有登场作品一览：

- 机动战士高达
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动战士高达 口袋中的战争
- 机动战士高达 星辰的回忆
- 机动战士Z高达
- 高达前哨战
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达F91
- 机动战士十字先锋高达

只不过是在其它RPG中的一些设定来表示了这一部分:素质高的高达系、攻击高的盖塔系、防御高的万能侠系。本作还有着一个特别的设定：威望与正气，这两个设定影响着你可以说服敌方机体的几率。本作一开始就有着为盖塔的分离合体而准备的动画演出。对于当时来讲，是一个十分诱人的要素。现在这个要素已经从当时的演算变为了CG动画演出。

FC	第２次スーパーロボット大战	ＳＬＧ
	1991年12月29日	8200日元



GB版《机战》的次作。因为导入了前作没有的机师系统，因而本作的游戏系统开始呈现出S·RPG的风格。也正是因为机师系统，由机师"喊"出的名场面台词更成为本作的一大亮点。另外，在机战史上本作第一次导入了原创机器人的成份，特别是塞巴斯塔（サイバスター）、古兰森（グランゾン）两大机体的参入，为以后的机战埋下了伏笔。

在系统上，本作出现了"地图兵器"的武器，可以一次攻击多目标的敌人，且不会被敌人反击的系统，唯一有着地图兵器的机体是塞巴斯塔。另外，本作还有一个独特的设定：地图上的道具商店，在道具商店中可以买到强化机体能力或辅助性的道具。

SFC	第３次スーパーロボット大战	战略RPG
	1993年7月23日	9800日元





为SFC制作的机战第一作,相比前作而言,有着大幅度的提高。这也是要归功于超级任天堂的功劳。

画面的处理上，因为FC的机能限制，在本作出现了战斗背景；使用了主机硬件功能的放大缩小功能，变形合体画面更加出色；战斗方式也改为动画的方式，这种动画方式一直沿用到使用机战F系统的机战CB。

在系统上，加入了机师换乘系统，让机师与机体的再次组合，能够把机体的能力发挥到极至，同时，本作把机体改造系统替换了前两作的升级同时升机体能力的设定。这两个系统一直沿用至今。在登场作品方面，孔·巴德拉V、泰坦3、勇者雷汀初次加入机战。

- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 新机动战记W 无尽的华尔兹
- 机动新世纪高达X
- 倒A高达
- 圣战士登拜因
- BRAIN POWERD
- 无敌超人桑博特3
- 无敌钢人泰坦3
- 机甲战记龙骑
- 重战机L盖姆
- 万能侠Z
- 大万能侠
- UFO机器人 格兰凯萨
- 盖塔机器人
- 盖塔机器人G
- 真·盖塔机器人（原作漫画版）
- 超电磁机器人 孔·巴德拉V
- 超电磁机器 波鲁提斯V
- 斗将戴摩斯
- 钢铁杰克
- 大空魔龙GAIKING
- 战国魔神豪将军
- 超兽机神断空我
- 勇者王GAOGAIGAR
- 机械人 克罗洛斯的大逆袭
- 破邪大星弹劾王
- 机动战舰大和抚子
- 剧场版 机动战舰大和抚子
- 忍者战士飞影
- 勇者雷汀
- THE BIO-0
- GEAR战士电童
- 真盖塔机器人对新盖塔机器人
- 真盖塔机器人 世界最后之日
- 六神合体GODMARS
- 未来机器人 DARUTANIUS
- 百万地带23
- 超时空要塞MACROSS
- 超时空要塞MACROSS～可曾记得的·爱～
- MACROSS PLUS
- MACROSS7

SFC	スーパーロボット大战ＥＸ	战略RPG
	1994年3月25日	9800日元

作为外传而制作的"EX"，游戏中加入了多数原创角色。游戏舞台从地球表面与宇宙之间转到安藤正树与塞巴斯塔的世界"拉·基阿斯"（地底世界），游戏的推出，也让不少玩家基本搞明白安藤正树与白河愁之间是怎么样的关系。游戏采用了一种叫做交互情节系统（ISS，Interactive Scenario System），系统可以影响到正树之章、琉妮之章与白河愁之章在各自立场上的而不同的剧情推进方式，因为这三章的剧情的时间线上是同步的。另外，本作对改造系统进行了改善，加入了对武器的改造。登场作品中追加了豪将军、登拜因。在第三次登场的三款作品没有在本作中加入。





新世纪福音战士
THE END OF EVAGELION Air / 真心对你
GIANT ROBO the Animation～地球静止之日
翼神传说RahXephon
冥王计划
天空之ESCAFLOWNE
贝塔人
传说巨神伊迪安
飞越颠峰
银河旋风布莱卡
战斗机甲萨芬格
苍蓝流星SPT LAYZNER
机甲武装G BREAKER
魔装机神 THE LOAD OF ELEMENTAL
超机大战SRX
BANPRESTO原创角色

SFC	第４次スーパーロボット大战	战略RPG
	1995年3月17日	12800日元

机战史上最贵的作品。作品加入了独立剧情的原创主人公，也正是本作，影响了之后发售的机战F的方方面面。也正是这款作品，提出了"真实系"与"超级系"的概念。在系统上，游戏加入了"精灵"（只有登拜因与L盖姆才有）系统，精灵的配置可以加强机师的命中与回避率，另外一点，可以使用更好的精神。以机战F完结篇为例,圣战士系精灵チャム就有"奇迹"。另外，游戏中加有一款只有机体登场的作品：高达S（α任务战队）。其它初次登场有：L盖姆、断空我、波鲁提斯V、扎博特3、戴摩斯。





游戏也是机战史上第一款加入卡拉OK系统的。

GB	第２次スーパーロボット大战Ｇ	战略RPG
	1995年6月30日	6096日元（含税）





GB上的最后一款机战正史作品，游戏虽然挂着第二次的名号，但应该理解为第二次GB用机战，而不是FC作品的GB版。不过话虽这幺说，游戏中的线路也使用了FC版的线路。但是，最主要的是，游戏吸收了SFC上的三款的系统长处，又加入了V高达与G高达两款新作品。这样才使游戏玩起来像一款新的。

PS	第４次スーパーロボット大战Ｓ 第４次スーパーロボット大战Ｓ PlayStation the Best	战略RPG
	1996年1月26日/1996年11月29日（PSBest）	6800日元/2800日元（PSBest）

可还好只出现了两次，可周边同期买的朋友没出现过！（我保证充电什么的都没问题），请指教啊！
梦里几回江南

SFC版《第4次》的PS移植强化版。由于媒体从磁盘改为了CD-ROM，而CD-ROM有着650M以上容量，B社也充分利用了这一长处，给游戏加入了语音。游戏成为第一款有语音配音的作品。不过配音的处理上，并不十分理想，特别是安藤正树的，性格与F版的有着天壤之别。其它与SFC版基本没有多大区别。





SFC	魔装机神THE LORD OF ELEMENTAL	战略RPG
	1996年3月22日	7800日元



机战的真正意义上的第一款外传作品，虽然此后也在PS平台上制作过魔装机神,但不是原来意义上的魔装机神了。游戏的画面采用3D概念,这种战斗方式在其它的SLG游戏上也能找得到,比如高低、前后左右之类的影响。战斗画面也采用了真实比例。在剧情上,是机战EX的扩充与补完。在画面的演出上，相比机战正作来说，花了不少的工夫。





PS	新スーパーロボット大战 新スーパーロボット大战 PlayStation the Best	战略RPG
	1996年12月27日/1997年3月28日（PSBest）	6800日元/2800日元（PSBest）

一款实在不怎么好评价的作品。估计B社是因为制作魔装机神的真实比例的战斗画面上瘾了吧，不过其实是魔装机神LOE的战斗画面的表现得到了广大的好评，虽然SFC的实际输出像素只是258x218的大小。所以B社在PS这样当时强大的主机上采用了这种战斗动画方式，结果最终的效果不尽人意。但是，在本作中新加入了一款原创作品,也就是我们现在说的《超机大战SRX》,基本上成了本作的主线。作品仍然发挥了CDROM的长处,本作进行了全战斗台词语音制作。此后的光盘版机战的语音,也成了机战FANS的一大享受。最主要的一点是，在游戏的开始，加入了原创CG作为开场动画。



PS	スーパーロボットシューティング スーパーロボットシューティング スーパーDXセット	3D射击
	1997年3月21日	6800日元/9800日元

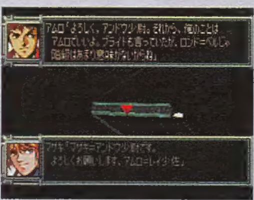
B社利用机战为幌子的骗钱的一作，要说明的是当时B社的3D效果处理也不是一般的差。列出这款作品只是让大家了解一下。

SS/PS	スーパーロボット大战F	战略RPG
	1997年9月25日（SS）/1998月12月10日（PS）	6800日元

(srwf_1,2)机战史上的最高峰。前面也说到过，第4次的设定影响到机战F，上面并没有详细说明，就是为了在这里，再给大家说明清楚的。最主要的是在机体Q版的设定一，基本都是第4次的改进版，而在F中新登场的作品，如高达W、EVA等，也都是遵循这种设定方式而制作的。另外，

机战F的音乐表现力也是系列作品最高的。在系统操作上又算是PS版的最高。在OPTION选项中的人物图鉴中，加入了按□键可以欣赏到角色的名台词。作品在动画处理上使用了CG文件播放，替代了以前的即时2D演算。虽然都只是原动画作品中的截取动画……。在SS版上还有一个特别的设定，如果主人公的生日与当天SS主机内置时钟是同一天的话，会出现EVA的三位机师给你庆祝生日哦！





SS/PS	スーパーロボット大战F 完结编	战略RPG
	1998年4月23日（SS）/1999年4月15日（PS）	6800日元

前作机战F的续作，本作中的CG动画中加入了真正意义上的CG。并且，在第4次中获得好评的古伦卡斯特等原创机体在本作中仍然作为主人公的最终机体登场。另外，在PS版的动画列表中，为99年6月发售的完全合集做了一次广告，并且采用全CG、Q版机体人方式制作。一改BANPRESTO的3DCG不佳的"称号"。





N64	スーパーロボットスピリッツ	3D对战格斗
	1998年7月17日	7800日元

同样也是借用机战的名号，制作的3D对战游戏。其它……不详，游戏中文名称为《超级机器人魂》。

PS	全スーパーロボット大战 电视大百科	资料库软件
	1998年10月29日	6800日元

机战的第一款资料盘，一套双CD，第一张CD是文字资料，第二张CD是影像资料，收录了游戏发售前的CM动画，包括美版的广告。

PS	スーパーヒーロー作战	RPG
	1999年1月28日	6800日元

游戏以当时机战中已登场的部分机体和其它的一些新人物加在一起的游戏，咸蛋超人也是游戏中的登场人物之一。B社原创的盖修班斯特等也在游戏中有出现。总体给人的感觉也还不错，机战之RPG版……

WS	スーパーロボット大战COMPACT	战略RPG
	1999年4月28日	4500日元

在第2次G之后，机战在掌机上复出。机种是B社的老大BANDAI的主机--WanderSwan。游戏在以WS的较宽屏幕的帮助下，游戏画面与家用主机上的画面显示基本可能得到相近的效果。





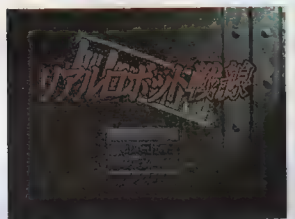
大哥（姐）好，小弟玩"黄金太阳"有段时日了，但就是不会"下井"，还请大哥（姐）帮忙回答下，感激不尽。
王鑫 （star-28@163.com）

PS	スーパーロボット大战コンプリートボックス	战略RPG
	1999年6月10日	6800日元



可以说是机战的第二款资料盘。A盘是第2次、第3次与EX的合集复刻，在保留原作的故事进行方面之外，游戏的系统一律使用机战F的系统，包括战斗动画。并且，CB的开场动画准备了两个CG，一个是以魔装机神为主内容的动画，另一个则是在机战F完结篇中的预告动画的完全版。在D盘上，游戏收录了三款作品的流程图、当时的游戏动画演示之外，还有EX中的魔装机世界的设计资料，游戏的2D原画、3D建模等资料。另外，可以使用A盘游戏的存档，在B盘上，与好友的存档进行一次枪对枪的对抗。本作也成为机战FANS必有的一套游戏了。

PS	リアルロボット战线	战略RPG
	1999年8月12日	6800日元





真实机器人战线，采用真实比例、3D构图、3D地图，一切都是3D的机战作品。在系统上做了一点变革，全机师都有4项基本能力，比如NT、奥拉力等。超机大战SRX在本作中也有登场。游戏中最遗憾的两点是：没有了配音；战斗动画中的3D建模十分简单。在背景音乐的处理上，仍然使用了机战F的波表。值得称赞的是游戏的开场动画的CG的处理有了质的飞跃。

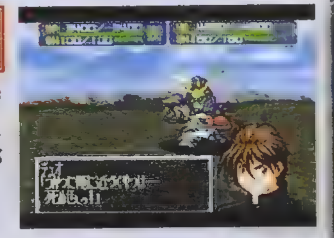
GB	スーパーロボット大战リンクバトラー	战略RPG
	1999年10月1日	4500日元



2000		1946
後退	ROUND1	後退
????	ROUND2	攻撃
????	ROUND3	防御
????	ROUND4	PASS
????	ROUND5	PASS
????	ROUND6	PASS

GB上的最后一款机战系作品，但已经不是原来的机战了。游戏采用"网络对战"的方式，自己培养自己的战队与电脑展开较量，RPG的风格已经放在首位了。游戏的系统是一个全新的系统，6个选择次数，3次可动选择，一切的一切都是新的。阿姆罗、翔等人也成了玩偶……

N64	スーパーロボット大战64	战略RPG
	1999年10月29日	7800日元



B社为任天堂而制作的N64专用机战游戏。在64位的CPU帮助下，3D的画面与Q版2D的结合效果，成了本作的亮点。在系统上，本作加入了合体攻击。并且这个系统在以后的作品中都得到了良好的应用。

PS	真·魔装机神PANZER WARFARE	战略RPG
	1999年11月25日	6800日元

基本继承机战系统，但全新要素一堆的魔装机神TV版的游戏作品。作品并不是由第二次机战而引出来的安藤正树那一帮人，而是在TV版上的那帮……具体的东西已经与机战无关了，在这里就不多说了。

PS	第2次スーパーロボット大战	战略RPG
	1999年12月2日	
	第3次スーパーロボット大战	
	1999年12月2日	
	スーパーロボット大战EX	2000日元/每作
	2000年1月6日	

从机战合集中拆出来的三款单作发行版，存档与CB的存档不通用，也不能在CB的B盘中读取存档进行对战。其它与CB版的相同。







WS	スーパーロボット大战 COMPACT 2	[illegible]
	第1部：地上激动篇	
	2000年3月30日	
	スーパーロボット大战 COMPACT 2	
	第2部：宇宙激震篇	
	2000年9月14日	
	スーパーロボット大战 COMPACT 2	[illegible]
	第3部：银河决战篇	
	2001年1月18日	



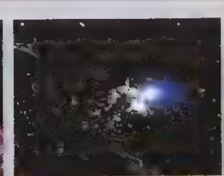


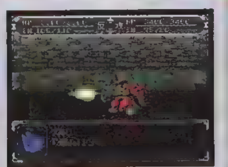


超级机器人大战 COMPACT三部作的第二部作的第三部曲（好累……），游戏在继承前作COMPACT的系统之外，还加入了新系统：援护系统。另外，还有着一个本系列作品的唯一使用的系统，不过与EX的ISS差不多：Flag Convert System，标记转换系统。三作合起来的游戏便是在PS2上的第一作机战：《超级机器人大战IMPACT》。

PS	スーパーロボット大战α	战略RPG
	スーパーロボット大战α 限定版	
	2000年5月25日	6980日元/9800日元(限定版)

全新的机战，从机战ALPHA出现之后，在家用机平台上的机战全部以3D的地图、眩目的战斗动画的形式来表现。在本作中，系统上加入了熟练度系统，熟练度的高低能够影响到敌方人数，



最主要的是能够影响到一些特定剧情的发生，一些隐藏武器的习得。战斗动画上，把以前的所有只是加把武器开一枪之类的，完全使用动画的方式来表现，不再是死板的了。另外，机体的设定全部重新绘制。果真好新……在国内，还有人制作且发行过本作汉化版的事件。

PS	スーパーロボット大战F PlayStation the Best スーパーロボット大战F 完结编PlayStation the Best	战略RPG
	2000年12月7日	2800日元/单作

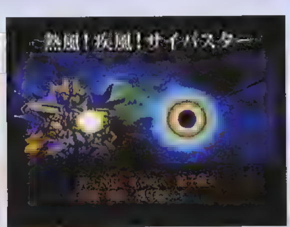
机战F，F完结篇的复刻廉价再发行版。

PS	スーパーロボット大战α外传 スーパーロボット大战α外传限定版	战略RPG
	2001年3月29日	6980日元/9800日元(限定版)

从ALPHA的基础上再次进化上来的ALPHA外传。游戏是近年来难度最高的作品，特别是最后几话，简直是BT得要命。在系统上，改进了熟练度系统，在地图上增加了宝箱系统，在后半剧情中，加入了商店，可以在里面买卖道具和机体。另外，新加入了指挥系统。在战斗系统上加入了在COMPACT2中的援护系统。战斗动画的魄力再度提升，特别是在外传之后，家用机上再也没有出现的魔装机神系的动画简直就是绝对珍藏。







PS2	リアルロボットレジメント	动作
	2001年8月9日	6800日元

B社在PS2上推出的第一款游戏，B社在PS2推出的第一款机战相关作品，B社制作的第一款机战相关作品中的3D纯动作类游戏。本作中，保留了在机战中的气力的设定，气力达到一定程度时，便可以使用更多的招式。另外还有必杀技的设定，必杀技的演出同样使用3D的特色进行表现。本作中同样存在着原创主人公和主人公专用机。

GBA	スーパーロボット大战A	战略RPG
	2001年9月21日	5800日元



机战重回GB系阵营的第一款作品。本作同样存在着主人公的设定，但是与往常不同，本作的男女主人公不是恋人，是敌对势力。而主人公专用机一共有5台，同样可以选择超级系与真实系。其中，超级系的3台，真实系2台。在游戏系统上，使用

了在机战64上使用的新盾防御系统、合体攻击系统、团队信赖系统以及援护系统。这里主要讲一下团队信赖系统。在有一定关系的两人的机体邻接状态时，会对命中率与回避率进行一定的修正。游戏在近几作的难易度与机战R都是最简单的作品。

PS	スーパーロボット大战α PS one Books	战略RPG
	2001年11月22日	2200日元

被Sony Computer Entertainment 亲点上PS one Books 的为记念PSone发售的廉价系列的作品。

WSC	スーパーロボット大战 COMPACT for WonderSwanColor	战略RPG
	2001年12月13日	4980日元

机战COMPACT的彩色版，与在WS发售的黑白版基本没有多大区别，只不过重新加入了一些特写镜头。

PS2	スーパーロボット大战 IMPACT スーパーロボット大战 IMPACT限定版	战略RPG
	2002年3月28日	7980日元/9980日元(限定版)



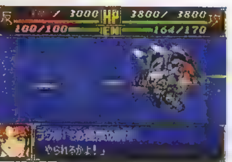
PS2上的第一款正史机战作品，游戏继承了PS的前作ALPHA外传的基础上，在PS2的机能的帮助下，把战斗动画、3D地图完全提高到了一个新的层次。同时在系统上导入了"先手必胜"、战舰援护、改进后的盾防御系统等。其它的要素与故事出处--WSC版的机战C2基本相同,在这里就不再赘述。游戏相对来说，算是较难的。



GBA	スーパーロボット大战R	战略RPG
	2002年8月2日	5800日元

GBA上的第二作，画面的画质比前作机战A要提高了许多。在系统上，加入了为GEAR战士电童专用的电池系统、为高达NT系专用的击落系统、王牌机师系统、改进的信赖度系统。另外，合击系统之类的仍然存在。并且加入了随时存档系统，真正把携带用主机的"携带"表现了出来。游戏的难易度在近年中的仍然是简单的一作。由于本作的画面之类的与其它的基本相似,如果是新手玩机战的，建议从机战R开始玩哦!





DC	スーパーロボット大战α For Dreamcast	3D战略RPG
	2002年8月30日	7800日元

超级机器人大战α的DC版。本作在保留原PS版的所有的特点之外，在原作品的基础上重新制作了地图，制作成为真3D的地图，战斗动画也是用3D的Q版机器人演出。另外，游戏的开场动画进行了重新制作，比PS版的魄力要强得多。最主要的一点是，游戏加入了一个新ED路线，对于PS版来说，应该说是真・ED。在登场作品中加入了机甲武装G。这就是DC版复刻ALPHA……

GBA	スーパーロボット大战ORIGINAL GENELATION	战略RPG
	2002年11月22日	5800日元



完全的系统、画面一新的，完全B社自家演戏的机战。笔者也在游戏发售之后，曾经看到过有很多玩家在问，机战OG有没有高达登场之类的。这类的问题十分的多，难道在玩这游戏之前，不看我们杂志上的新作介绍吗？那么先继续说游戏。游戏的画面一改机战A、机战R的风格，而形成了自己的一种风格。这也怪不得在机战D推出时，B社最初也只是说机战D是GBA上的真正的第三作呢。游戏在系统操作上，首创单手操作系统，只要动用左手就可以进行游戏的一切操作。此系统在机战D上仍然使用。另外，游戏有着原创的新系统：武器换装系统、机师养成系统、改进的援护系统、特殊效果武器系统等。

武器换装系统可以在非固定的武器上进行选择不同的武器装在机体上，只要不超过机体的搭载最大限度就能组合出不同的武器组合。在机师养成系统上，导入了PP值，机师的能力上升与特殊能力的习得等，需要使用一定量的PP进行交换。在援护防御系统上，相比以前的系统，多了可自主选择援护对象。而特殊武器方面，有着EN吸收，攻击力下降等能力，使用游戏的攻略更加轻松。



最后,本作在魔装机神LOE、超机大战SRX和机战I、机战ALPHA的原创作品之外,还加入了新的原创人物。B社把自己的原创人物，就算没有其它外援来支持,也能在同一舞台的演出表现得淋漓尽致。

PS	スーパーロボット大战α外传PS One Books	战略RPG
	2002年12月5日	2800日元

同样是由SCE推荐的廉价发售的PSone Books系列作品。

PS2	第2次スーパーロボット大战α 第2次スーパーロボット大战α限定版	战略RPG
	2003年3月27日	7980日元/9980日元(限定版)



传说中的《机战α》、《α外传》的续作。在基本上保留了原作品的登场作品之外，还新加入了十字先锋·高达、勇者王、龙骑等作品。在游戏系统上，标志化的改革就应该算是小队系统了。这个最大支持4机一起战斗的小队，并且队名可以自定义,十分方便管理。（笔者常看到有不懂日文的玩家，只能使用小队01之类的，唯一的识别方式就是看机体。）并且，每个机师的能力都有着一项新的设定：小队长能力。小队的战斗方式有小队攻击、单体攻击、全体攻击以及小队系统版的援护攻击。援护防御在本作中也进行了同化设置。本作继承了OG中的PP系统。游戏中还加入了因登场机体的需要而设置其它特别系统。



另外，本作加入了帮助系统，可以在游戏时，按SECELT键呼出帮助说明。这对于新手是一个十分体贴的系统。

游戏发售的同时，HORI也同时发售了机战专用手制。该手制是专为单手操作而设计的，其它详细的就不再多说，东西出了不过一年，稍稍找一下以前的杂志就能翻到资料。

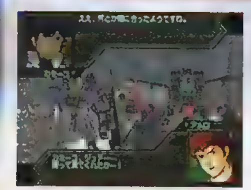
GBA	スーパーロボット大战D	战略RPG
	2003年8月8日	5800日元





现时，GBA上的机战最新作。机战D在继承了前几作的系统的基础上，并且加以改良、加以进化。掌机上专用的单手操作、快速存档等系统仍然是继承下来了，在此后的GBA版的机战上应该也不会去除。本作中，同样加入了一些新系统，如连击系统，详细地说应该是同时连击系统。只在对敌方在同一条线上，只要机体会飞，那么这个连击是无论如何都能发动的。另外，游戏把前作OG的PP系统进行了分化，把能力获得直接分成了技能道具。在道具的系统上也进行了进化，可以进行道具的卖出。在攻击的系统上，游戏把在OG中的特殊武器系统在本作中进行了改进，直接成为武器的"属性攻击"。如万能侠Z的ルストハリケーン，可以降低敌机体的装甲值等。另外由于有MACROSS7的参战,游戏也专门制作了M7的专用系统："歌"。使用歌即可以给已方的能力进行补正，在后期又能够攻击敌机体。还有，ゴッドマーズ系统，在ガイヤ–的HP达到50%时，便会自动合体为ゴッドマーズ。但要是，其HP到0时，根据原作的设定，其体内的反阳子炸弹便会爆炸，游戏也就GAME OVER。另外还有一个系统叫战舰换装系统。对M7的机体才能使用，换装上后，武器攻击会增加。

PS2	スーパーロボット大战 Scramble Commander	即时战略
	2003年11月6日	7800日元





现时，PS2上的最后一款机战，也是机战完全新类型的一作。游戏的基本系统十分简单，地图最大出击数为5机，在每张地图开始，先给各个机器人先做战斗指示，然后机器人接受到指示后，以移动、索敌的方式开始，在发现敌机体之后便进入战斗。本作取消了战斗中即时存档的功能，只是因为作品是即时战略。

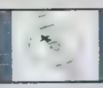
游戏进行中，玩家要做的就是听清楚作战指示，看清楚一览地图上的敌部队的动向，然后做出正确、及时的反应。当机器人没有HP或EN时，则需要及时给机器人使用道具，或者将其撤出战场或与让后备机体上来替代。游戏中存在着必杀技的设定。使用必杀技前，需要进行蓄能量，并且要花费大量的EN。一般在人多或者BOSS战时不使用必杀技。必杀技使用时，游戏会进行特写镜头的播放。并且游戏也进行了全程战斗中语音的配音工作，这对于热血的玩家来说是一个十分棒的要素。

PS2	スーパーロボット大战MX	战略RPG
	2004年5月27日（预定）	7980日元（预价）

即将发售的最新作机战，游戏软件本身的价格是7980日元，发售价为8793日元（含预约特典）。

下面大致介绍一下已知的一些系统方面消息。游戏中的地图、机体全部3D化制作；新技能"双击（ダブルアタック）"追加，该系统可以同时攻击与目标机体邻接的机体。发动时的战斗画面为上下分割演出；支持攻击，需要有"援护要请"的机师进行攻击时，在其邻接的机体可以使用有"支持攻击可能属性"的武器。战斗方式是以援护机体先动，然后是被援护的机体攻击。支持攻击同时可以有5架机体同时攻击；其它的相关系统基本与前几作相关系统相同。

雪人：谢谢读者达人的支持，我们会努力做好的！
新年本想购买SP，看了《无间盗》（而且是第一弹），原来自信的我又开始犹豫，现在SP+EZFLASH+SMS是最完美的



三、机战联想

上面谈完了机战的历史，再来谈一下机战其它的东西。首先来看下日本玩家最希望参战的作品投票排行：

1、全金属狂潮
2、机动战士高达SEED
3、机动警察PATLABOR
4、机神咆吼 Demonbane
5、ANUBIS
6、超重神GRAVION
7、樱大战系列
8、Over Man
9、Kiddy Grade
10、高机动幻想 Gunparade March

或许在国内的玩家对于《全金属狂潮》会排在第一个十分惊讶，其实笔者也一样，在这个排行中，有4款作品是在PS2或其它主机上的游戏作品：机神咆吼Demonbane（PC、PS2）、ANUBIS（ZOE2，PS2）、樱大战（SS、DC、GB、PS2、PC）和高机动幻想（PS2）。高达SEED因为是动漫作品，没有直接列入。

全金属狂潮是日本的动漫作品，有TV动画版，在2002年开播。游戏的故事剧情大概为这样的：

这是一个美苏两个超级大国仍然在明争暗斗的时代，分成东西两大阵营的人类虽然没有进行大规模的军事行动，但是在不为人知的背后世界里，各国的情报人员正进行着残酷异常的间谍战。相良宗介中士是神秘的国际组织米斯利尔特殊部队成员，专门在世界各地即将发生战争或武装冲突的地区从事组织下达的秘密任务，化解危机。这一次宗介接到了一个在日本当地的任务，要他化装成高中生潜入都立阵代高校，去保护一位16岁的女高中生千鸟香奈芽。这位蓝发少女似乎和普通的女高中生没有什么两样，但却成为各国间谍秘密争夺的目标。为了保护千鸟，宗介驾驶机动战士"Arm Slave"与其它神秘组织对峙。使得都立阵代高校成了一块危险之地，校内随时发生疯狂的机枪扫射及山崩地裂的爆炸事件……

作品中的主要人物的配音演员为：相良宗介：关智一、千鸟香奈芽：雪乃五月。作品之后在PS上发行过游戏版本，由Beam Entertainment进行制作与发行工作。

估计也有许多读者想了解为什么有这么多人想《全金属狂潮》参入机战这个世界，来看下部分的日本玩家留言：– 为什么，千鸟。什么？要加入机战?– 肯定的（ネオアクセル/）；真的，想看到战争白痴宗介在机战中活跃（祇园时莲）；上吧！アルッ!!到机战中参加战斗吧！（未留名）。从上面，我们能看出，日本玩家的渴望度，以及搞笑程度。

第二、第三排名的作品的理由也就不用多说了，特别是高达SEED。笔者也想在MX之后的作品中，将SEED加入到游戏中。就算是在掌机平台上，也行，你也是这么想的吧？

对于渴望新参战作品先到此结束，机战新作的加入，始终都是机战迷必谈的永恒话题。到这里，也许已经有读者等不住，想看看日本玩家的新精神之类的BT性的建议了吧。

我们先不谈精神，来看下新道具的新想法：

1、ミッチ–の回路(让机师拥有ミッチ–の导き的能力)。
2、オモイカネ（运动性＋30　射程＋3　命中＋30　EN消费－15％）。
3、A・T・フィ–ルド发生装置（不用多说了....）。
4、Nジャマ–キャンセラ–（EN+150、限界+200、装甲+2500）。
5、PS装甲（实弹系攻击无效，能力不可发动时机体变灰）。
6、ゲキガニウム合金（装甲值随机师气力的变化而变化）。
7、ゼロシステム（让机体有0式系统……）。
8、瞬间接着剂（被击坠时，说一句"我还想继续战斗"，HP回复1，复活）。

在这里……笔者不想和日本玩家一起BT了，因为这些已经很强了。接下来还是看看什么精神应该在机战中出现：

1、钢铁（1回合不屈状态）。
2、一骑当千（狙击、觉醒、魂、必中、ひらめき、铁壁、ド根性、努力、幸运、气魄、加速）据说是从某漫画的名字中想出来的这么一个精神……
3、强夺（夺取邻接的敌机体，SP消费80）这个强——不知道可以不可以强BOSS的呢……
4、激斗（一回合间，伤害力、装甲值1.5倍，运动性-30）这个好像是以前的精神的强化版的样子。
5、绊（我方全员SP回复,含自已的）这个....人家没说回复多少和消费点,估计也就是期待的强化版了。笑
6、缩小（指定敌一体的能力,含武器减半,消费70）这个强，对BOSS用一定十分爽。
7、无双（命中、回避、上升80%），估计是从三国无双中得出来的吧……

第三部分就先说这么多了，如果各位觉得在下的文章还有些看头的说，还请多多捧场。今后将会陆续推出相关文章。关注《机战》的玩家就要关注《掌机迷》。

文、正树

套餐，但要买到合格的确不容易！干脆把买机过程用影像收录在VCD中，要比封神实用得多！许俊：上海：
雪人：目前正在评选卧底中！

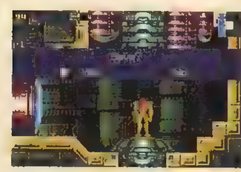
掌机游戏月旦评二月

游戏月批

文、MINE

2月份从数量上来说依然是没有什么生气，但是从质量上说可是不比"口袋月"差多少啊。难得一年一度的"情人节"，对商家而言，不让玩家破费一下哪里说得过去呢。可以俺这个游戏中毒症患者虽然不送礼物也不收巧克力，但是还是中了老任的"丘比特之箭"。细情如何，请看下文分解。





9日初，堪称完美移植的《银河战士·零点任务》率先在大洋彼岸登陆。这款任天堂最为经典的动作射击游戏一直非常受玩家欢迎。不过好像这个游戏一直都是在海外发售的早于日本，不管怎么说，这次在海外先发售倒是不会抢兄弟软件《口袋妖怪》的风头，互不影响，但是对于国内的玩家而言，就要付出双份的资金了。尤其是游戏刚出现不久，完美汉化版本的ROM就发布了，相信D商绝对不会放弃这次发财的机会的，同志们，准备钞票吧。因为是讲述我们的大姐头第一次执行任务的故事，因此开始时跳跃的时候连扒墙都不会的说（笑）。而通过不断发展学习到的新能力大概就是从这时开始的吧。不过说是第一次执行任务，就算是难度也都可以轻松通过，未免简单了些，只有高难度下才有些挑战性，差距还是很大的。如果对动作游戏相当感冒的您，相信这个游戏是不会错过的。不过看好自己的荷包，先别着急，更吸引人的还在后头。

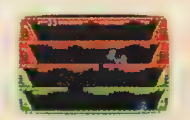
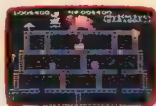
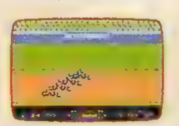
14日当天，也就是情人节当天，众多玩家又甘愿充当了一回冤大头。FC涂装颜色GBASP正式发售。对于这种颜色很多玩家可是相当的在乎呢，就是因为当初作为奖品发行的那数千台FC版限定机在日本的一些论坛已经被炒到天价了，一般玩家根本买不起的说,就算买得起也不一定买得到,毕竟这个限定不是出售的。为了满足这部分玩家的占有欲，任天堂终于决定发售这个FC版SP主机，但是颜色有所不同。虽然是发售版，但是国内的一些黑心JS已经提到1200以上了，都超了一台GBA的钱了，要买的不妨再等等了。当然这次不会只发售个新主机就算了事，更心狠手辣的还在后面呢。为了纪念这次的新颜色，任天堂还挑选了10款当年在FC上最流行的游戏进行包装后"完美"移植。这里的这个"完美"是指一点也没有变化的意思，也就是说当年FC什么样子，现在这里就是什么样



子，而且被作成10款游戏出售，每款2000日元，真是抢钱，很多游戏容量不到1M的说。这10款游戏分别是：

超级马里奥兄弟（任天堂）、大金刚（任天堂）、雪人兄弟（任天堂）、越野摩托车（任天堂）、萨尔达传说（任天堂）、小精灵（NAMCO）、铁板阵（NAMCO）、猫捉老鼠(NAMCO)、炸弹超人(HUDSON)、星际战士(HUDSON)



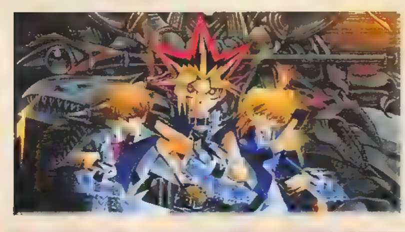

对于这10款游戏都是当年响当当的作品，不过话说回来，GBA上的FC模拟器早就出了，同样完美。而且怀疑任天堂是不是用那个工具制作的都难说。但是老油条就是强啊，为了庆祝这10款游戏发售，购买的会员可以参加任天堂的抽奖，而普通玩家只要在4月30日前购买齐全部10款，就能得到任天堂制作的精美收集盒，而且里面还带有一块非常精致的，写有FC20周年纪念字样的金属版，而且就算是光有那精美收藏盒也是足以吸引众人了。但是为此就要您准备20000日元，还要加上消费税，折合人民币大概要1500元左右。

对于从FC时代走过来的玩家来说，买上一两款一定是很希望的，比如说俺就是一个。如果说画面这些游戏绝对是没有一个画面好的，但是玩起来的那种感觉是其他游戏所没有的，因为这里面包含的是玩家的回忆，这种回忆是其他游戏带不来的，因此本月强力推荐的NO.1就到了这个FC mini的头上了。而且这次是推荐是非正版不买，先不说知识产权问题，就算是意义也非同一般，何况价钱也都在150元以内。这些游戏基本也都对应双人，和伙伴一起追溯儿时回忆吧。



好了，回过头来看其他的游戏吧。EA的《007所有或全无》也在本月登陆了，这次又是全机种制霸。因为是电影改编的缘故，因此剧情中的各种高难动作画面，并没有因为GBA的机能而改变多少。其他主机上所表现的基本都很好的在GBA上实现了，比如说家用机版本开始从楼上跳下的镜头就很是精彩，掌机上很好的保留了下来。这次的画面比上作GBA版007好了不少，不过因为机能的问题视角还是有所不同的。不过掌机版也有独特的地方，就是用通信线可以进行4人游戏，可以体验不同于家用机的乐趣。

KONAMI的《游戏王》再次出马，最近《游戏王》好像很是频繁啊。这次的游戏依然是卡片游戏，不过和以往不同的是这次一出就是国际版的，可以选择6国的语言。不过对于这种纯粹的卡片游戏，好像用不着会太多的洋文就可以搞定，就算麻烦的咒语卡片只要用上几次就应该知道是什么效果了。反正别管是什么国际版,没有中文是一定的了。玩长了RPG游戏，拿起这个开始并不觉得怎么样的游戏来，玩了一下还真就是不能收手呢。可以通过不断的欺负CPU来赚取新卡片，如果要是抽中了那些青眼究级龙什么的可就发了，为了限制让这些超强卡片出来狂扁对方，一开始就设立祭品系统仍然存在，就是要牺牲自己一张或数张卡来召唤这些究级的卡片。不过要和CPU对的话时间长了还真是会腻的，好在本系列一直就拥有通信功能，和伙伴去对战吧。而且现在冬天已经过去了,天气也越来越暖和了,该是上室外多活动活动了,老是窝在家里一个人玩游戏可不成，好游戏就是要大家一起分享的，尤其是那种氛围是一个人玩时体会不到的。



502室：兴趣：打电动、收藏关于游戏的任何东西：
雪人：呵呵，目前正在计划中！不过照片就免了吧，长得难看不是错，可出来吓唬人就不对了不是？

DRAGON BALL Z



『龙珠Z』的世界在GBA上再度重现！

《龙珠Z》的格斗动作游戏即将在GBA上登场，赶快来亲手操纵悟空或者弗利萨展开激斗吧！



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.3.26
	类型：FTG	价格：4800日元

以在世界各地大受欢迎的超人气漫画《龙珠Z》为题材的格斗游戏终于决定将在GBA平台上发售！悟空、贝吉塔等众多大家熟知的人物也将登台献艺，在地面和天空展开一场轰轰烈烈的激战。

本作最大的特点就是操作简单。玩家只需要输入几个简单的指令，就可以轻易使出漫画原作中的超绝必杀技和自由自在高速移动等。换言之，不管你是否擅长格斗游戏都大可以毫无顾忌的参加这场激战，说不定还能打倒所有的敌人登上全宇宙的顶峰呢！

熟悉的角色们



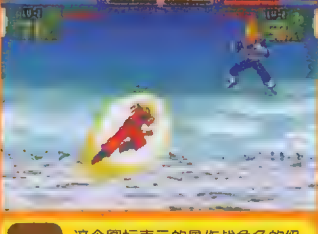
↑→这次战斗的舞台将不仅仅局限于陆地，玩家还可以在空中展开一场高速追逐战！

再度展开一场壮阔的战斗!!



为您详细介绍战斗系统!!

在战斗场景中，画面顶部会显示出5种槽。这里我们就对这5条在战斗中起着关键作用的槽加以详细的解说，同时为大家介绍一下基本攻击和必杀技等相关情报。希望大家能够在看过下面的报道后，在战斗中掌握先机占据优势！



体力槽

最上面的这个槽就是体力槽，它显示的是角色剩余的体力值。

气力槽

目前作战角色的剩余气力。当使用“冲击波”等必杀技造成气力减少的话，只要连续按R键就可以恢复。

战斗槽

战斗槽表示的是敌我双方的优势度。一旦其中的一方防御另一方的攻击，槽就会向防御的一方移动。

等级表示

这个图标表示的是作战角色的级别。各角色在初期阶段有一定的性能差异，共分为1～3个级别。

必杀技图标

当可以使用必杀技时，这个图标就会亮起。当敌我角色的位置关系发生变化时，发动的必杀技也会随之改变。

基本攻击

技名	详细
[illegible]	[illegible]
强攻击	弱防御姿态下的猛烈攻击。停止强攻击采取强防御姿态后，就可以释放出强力的一击。
[illegible]	[illegible]
冲撞强攻技	向敌人突进的强攻击。突进中和使用此招之后的漏洞都很大，所以必须小心使用。

新来的雪人小编，可否知道你的详细资料，拜托！你也让我上次边角栏吧！（要求不高啊！）高奕雄：17；男：300074；天津市南开区复康路9号网球中心宿舍506室；兴趣：看小说、PC、网络、GBA游戏；E MAIL：gyx1986.1eyou.com；

悟空强烈的冲击波!!



↑贝吉塔使出自己的必杀技——穿击炮!蓝白色的气波具有极大的杀伤力!

↗相信没有人不知道悟空的必杀技冲击波吧，看到这种熟悉的画面真是让人感动啊。

看招!!

故事模式



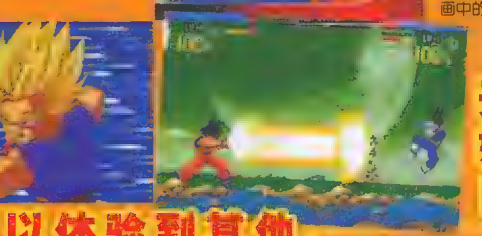
这就是漫画《龙珠Z》，除了主人公悟空以外，还有许多明星人物登场。在此模式中，游戏忠实地再现了原作的剧情，此外，还收录以配角和反面角色为主角的故事情节。





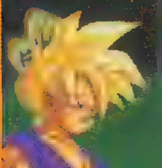
↑在悟空的剧情中再现了漫画中的经典台词!

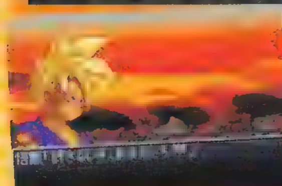




宿命的对决即将开始!

玩家还可以体验到其他角色的的剧情

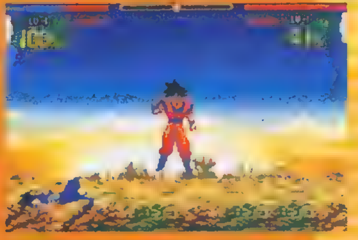




←在悟饭的剧情模式中，究竟会发生怎样的故事呢?

通信对战模式

如果玩家使用GBA通信线的话，就可以和朋友一起对战哦。而且不只可以一对一单挑，还能够进行三对三的组队战斗。



↑玩家也可以不限成员的人数及角色等级，随意组成队伍自由战斗。

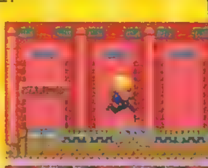
雪人：上就上吧，读者是上帝啊！不过地方实在有限，没能上的也别含冤抱屈。只要您持之以恒，那太阳光一定会有照到您头上的时候！



ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合

きゅうきょくせんし ギャグゆうごう

目前正在少年周刊《跳跃》上连载，同时在动画界也大获好评的《爆裂鼻毛真拳》作为一款满载动作要素的RPG游戏在GBA上登场了。当然，里面自然也少不了有趣的搞笑元素啦！



↑该作是一款横向卷轴动作游戏，不过操作非常简单，任谁都可以轻松上手！

GBA	厂商：HUDSON	发售日：2004年3月
	类型：RPG	价格：未定

爆裂鼻毛真拳～9极战士搞笑融合

你的朋友在吗？



田乐满

↑体形虽小，但原先也是Zblock的队长。

已过保质期

野老天之助

↑原毛狩A队的队长。

传说的爆裂人

首领Patch

↑原“爆裂组”的老大。

钥匙真拳的使用者

破天荒

↑首领Patch的追随者。

彷徨的鼻毛贵公子

爆啵波波·波波波

↑为了守护毛的自由与和平的鼻毛真拳继承人。

鱼雷少女

傻瓜杀手

↑绝不允许任何玩笑存在的鱼类老师。

屁真拳的高手

蠢货丸

↑擅长使用屁作战的屁真拳达人。

巴比伦真拳的使用者

索夫特恩

↑巴比伦的伟人。和滑稽的外表相反，其实是个功夫高手。

亮丽的女主角

比美

↑本作中唯一还算正常的人类。

快来体验99级豪华的9人操作吧！

如果可以的话，机战OG/R/D的发生顺序，顺便把机战资料介绍给我们“机战饭斯”，最好是《机战编年史》。

苏群：17；男；061001；河南省沧州朝阳中学高一4班；兴趣：打机、动漫、高达模型、口袋妖怪；QQ：262100779；

强大的敌人再次出现在ZERO面前！





GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.4.23
	类型：ACT	价格：4800日元

在前作系统的基础上加入各种全新要素！

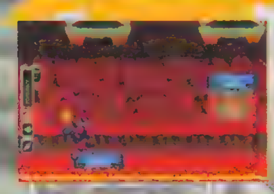
该作除了继承以前的操作和道具等基本系统外，还追加新的电子精灵系统及五花八门的新能力哦！

↓高级别的BOSS还可以使出强大的EX技。



↓敌人使出四处喷射火焰的EX技。对付这种炎属性的敌人使用雷属性的攻击最为有效！

BOSS等级的莱普利罗伊德使用EX技袭来！





↑图中显示的是秘密磁盘。

←玩家和前作一样需要将任务逐一完成。



←敌人使出了超音波攻击。ZERO的体力槽所剩无几，他该怎样化解这个大危机呢!?

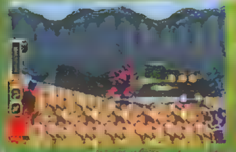
新武器 RecoilRod

RecoilRod除了攻击以外，还可以利用旋转来防御敌人的攻击。另外，游戏中也有很多墙只能用RecoilRod才能打穿。玩家也可以将它与EX技组合起来使用哦。



→利用RecoilRod防御敌人的攻击。







←图中的这些障碍物只有使用RecoilRod才能破坏。

使用RecoilRod攻击！

雪人：请各路机战的“饭斯”保持耐心，正在联系高手中。也请各位达人踊跃投稿的说！



NARUTO最强忍者大结集2

爽快！忍者动作游戏第2弹

GBA	厂商：TOMY	发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：4800日元

利用高超的忍术通过复杂的关卡！

作为一名忍者，玩家可以上天入地。本作和前作一样是表现神奇忍术的ACT。边突破遍布机关的迷宫边和敌人作战以及各种精彩的必杀技都有了大幅度的进化，使得本作比前作更加吸引人。

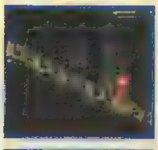


↑比起前作角色变大了很多，动作也显得更有魄力。

！插满竹枪的滚轮从佐助头上飞驰而过，充满紧张感！



更换角色作战是攻略的重点





可玩的地方数不胜数！演出同样令人注目！

除了游戏部分以外，本作也加入很多备受FANS们喜爱的演出画面。比如在剧情对话部分中插入特写画面，再现原作中的各种幽默事件等等。

→不仅是角色的表情，台词同样也很令人期待。

当然也会使用出招牌必杀技

鸣人连弹

↑一使用必杀技的时候玩家可以欣赏到将GBA机能发挥到极限水平的精彩动画。

↓角色们也上演着各自的故事，故事究竟会怎样发展下去呢？让我们拭目以待吧！



我永远支持nintendo，希望新年能有更好的大作。爱它需要理由吗？需要吗？需要吗…… 吴栋梁：16；男；226100；江苏省海门市通源新村816幢606室；兴趣：美术、GBASP、《PG》 雪人：我玩的是游戏，还要啥理由啊！

钢之炼金术师　迷走轮舞曲

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 迷走の輪舞曲

GBA	厂商：S·E	发售日：2004年3月
	类型：RPG	价格：4800日元

使用炼金术劈开通向前方的道路！

超人气动画《钢之炼金术师》在GBA上登场了！赶快和主人公爱德华一起去炼金术的世界中冒险吧！


→美丽的视觉效果充分再现出了原作的气氛！

炼成：之1 在没有路的地方自己制作出门和楼梯！！

炼金系统可以制作出各种各样的物品，不仅是道具，就连使地图发生变化的门和楼梯等东西都可以制造出来！


成功了！本来什么都没有的墙上出现了一道门！这样就可以逃出去了！

使用炼金术的力量就可以逃出升天！


将炼金术和不同的素材组合起来就可以抵达新的场所！

炼成：之2 战斗的核心也是炼金术！战斗中途也可以进行合成！

本作的战斗是选择打击攻击和炼金术等来进行的指令型游戏。把用金属炼成大炮来攻击，以及普通的打击攻击等巧妙地组合起来，更能够给敌人造成重大的伤害。活用炼金术才是轻松取得战斗胜利的关键。！


↑素材卡片越强，造出的大炮威力也就越强。


↑根据战况有时也要用普通的打击技来攻击敌人。


→用金属素材，爱德华就可以靠自己的技术造出大炮来。

本作原创的女主角登场！

这就是本作中新登场的女主角可妮，不过关于她的详细的情况目前还不明朗。她与爱德华以及其他的角色之间又会有怎样的关系呢？真令人浮想联翩啊！


表情也非常丰富！

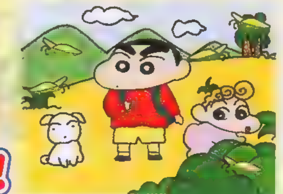
像《川之垂钓》这种很少人玩的游戏，介绍一下就好，不必占那么大位置。蔡超：福建
青人：《PG》不仅要帮助大家解惑，还会将优秀的作品推荐给大家，毕竟，总会有些不错的作品被玩家漏掉！



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.4.16
	类型：ACT	价格：4800日元

蜡笔小新
电影国大冒险！

超人气动画《蜡笔小新》变成动作游戏登场啦！！该作的舞台将以目前已经推出的11部剧场版动画和今年公开的新作中的著名场面为主题。小新将换穿“动感超人”和“鸡”等各种奇怪的装束，使用多彩的动作突破重重难关！！

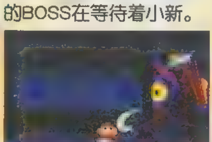


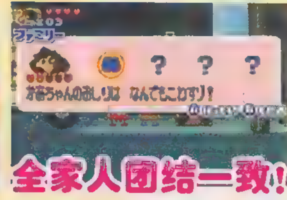
小新一家人的超级大暴走！！



↑小新在电影世界中展开奇妙的大冒险。

↓每关最后都有一个强大的BOSS在等待着小新。





全家人团结一致！

←野原一家再次登场！！野原美伢、广志和小白会分别使用自己擅长的能力从旁帮助小新。

利用替换服装大变身!!

动感超人

鸡

蜜蜂

青蛙

猴子

小新的猴子造型

↑玩家和前作一样需要将任务逐一完成。

呱呱呱呱！ 呱呱呱呱！

↑利用RecoilRod防御敌人的攻击。

《掌机迷》能否开办一个邮购部？GBA、GBASP、配件什么都成啊，只要与掌机有关，货真，价钱贵点也无妨啊！
张佳斌：18；男；201101；上海市闵行区宝华新村（原中华村）218号；兴趣：游戏；



决斗高手2

与决斗者们的激烈战斗开始了!!

使用卡片与角斗士们展开战斗的正统派卡片游戏再次进化登场!

GBA	厂商：TAKARA	发售日：2004.3.18
	类型：SLG	价格：4800日元



↑四天众在决斗神殿中等待着你的挑战。

使用卡片向着连胜之路前进!

在《决斗高手2》中，玩家可以选择自己喜欢的卡片进行战斗。而且在决斗中一旦使用卡片还会插入角色的特写画面，使战斗越发激烈，赶快来打倒对手，收集卡片吧!

↓玩家将扮演伍大翔，以成为最出色的决斗手为目标与对手展开战斗……





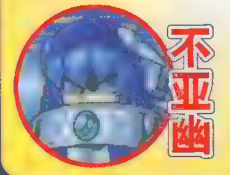
←一旦打败对手，就可以夺得对方的卡牌加以收藏。



←玩家还可以制作原创卡牌哦。

最强的刺客参战

令所有决斗者闻风丧胆的最强刺客参战!他们就是在FC版《决斗高手》中登场的不亚幽和盖多。他们的参战使战斗更加火爆难分胜负。



不亚幽

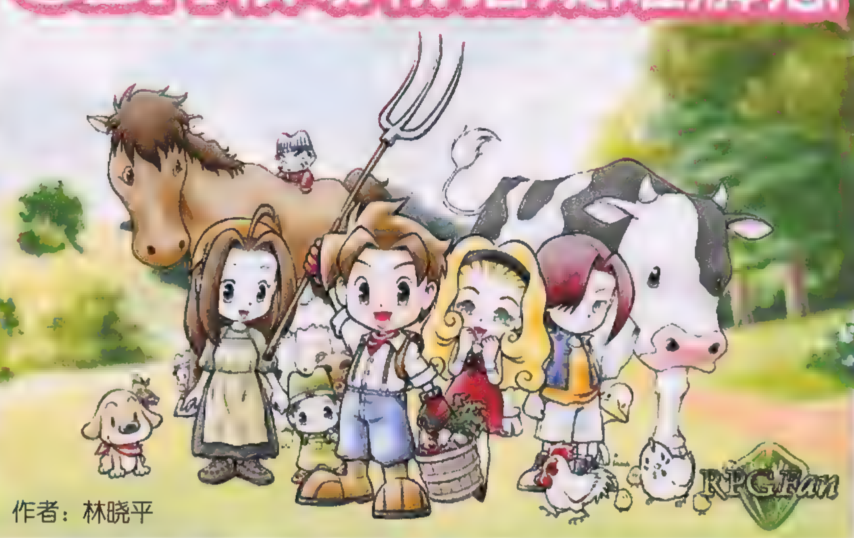


盖多

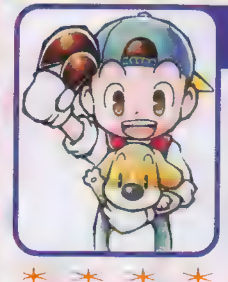


↑你能够承受得住四天众之一的猛烈攻击呢?

GBA牧场物语疑难解惑



作者：林晓平



前言

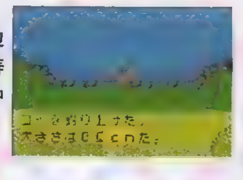
GBA《牧场物语——矿石镇的伙伴们》这款看似简单却内容丰富的休闲游戏，相信大家都玩得不错吧。通过前两期《掌机迷》中《牧场年代记》和《牧场女孩版攻略》的介绍，大家对这款游戏应该有了一定的了解，不过由于GBA版牧场物语的隐藏道具多、分支情节丰富，有许多细节的地方大家可能还心存疑虑。不要紧，这里就专门来阐述这些问题，希望通过这篇文章，能让玩家们成为牧场的高手^_^。需说明的是，本文的问题只限于GBA版的《牧场物语》，如果不另外说明，则是男孩版和女孩版通用。

文/林晓平

一—如何钓传说中的鱼王？

钓鱼大家都很熟悉了，但鱼王可能不少人还没听说过吧。其实牧场中可以钓到5种的鱼王，只不过条件比较苛刻，有季节、时间、地点和鱼杆等级的限制(均需要祝福级以上)。此外，钓到的鱼王无法储存或者饲养，只能显示在图鉴上(与众不同的图鉴哦)，具体为：

◆石斑(大小：1.5m)
分布区域：牧场小河边
出现条件：拥有寿司、刺身、烧鱼三种料理食谱
活动季节：春、夏、秋PM 6：00～PM 7：00



◆鲤鱼(大小：0.8m)
分布区域：湖边
出现条件：鱼出荷量总计达200尾以上
活动季节：春、夏、秋PM 6：00～PM 7：00

◆乌贼(大小：0.5m)
分布区域：海边
出现条件：抛竿前，将小鱼投入海中
活动季节：冬季PM 6：00～PM 7：00

◆灯笼鱼(大小：1m)
分布区域：海边
出现条件：无
活动季节：冬PM10：00～隔天AM 8：00，大约

凌晨12：00之后上钩

◆温泉白斑(大小：1.2m)
分布区域：温泉
出现条件：无
活动季节：冬季，大约PM 7：00~PM 9：00之间

◆腔棘鱼(大小：1.55m)
分布区域：湖矿场第九层的地底湖
出现条件：拥有上面 5 种鱼
活动季节：冬季（有飞行石除外）

——我已经请来小精灵帮助饲养动物了，为何动物们还会“不机嫌”？

“不机嫌”即动物不高兴，通常是忘记饲养引起的，产生的原因可能有：
1、饲料没有了，因为是让精灵自动饲养，这个因素往往被忽略。
2、刚开始时精灵的经验不足，而动物数量太多，导致部分动物漏放饲料。
3、动物生病了没有及时用兽药治疗，最终甚至会导致死亡。

补救办法：手工添加饲料，并给动物以安抚（抱鸡或者给牛羊刷毛）。

——我追求的男孩（女孩）已经大红心，而且也拥有了青色羽毛了，为什么还不能结婚？

结婚是有条件的，必须满足以下全部的条件后才能用青色羽毛示爱，并在一周后举行结婚仪式：
1、结婚对象大红心（注意和橙心区分）状态。
2、自家2次扩建，并购买了双人大床。
3、对象所有事件触发。

——女孩版如何得到全部的指轮？

指轮即戒指，一共有7个，得到方法为：
1、星夜祭，首先在冬23日村长送来和你爱情度高的GG的邀请信，24日PM6：00后到他家做客。如果是结婚，则PM6点老公会送给你。
2、结婚时，老公送给你。
3、春天感谢祭，红心的男孩送给你(即使红心的男孩多于一位，也只能得一只)。
4、万步计达10000万步后（汗），女神送给你。
5、满足一定条件后在信箱内取得。
6、结婚后，老公送你的生日礼物。
7、10周年结婚纪念日，老公送给你。

——如何把物品卖给中国商人（女孩版），好像游戏中没有卖出的选项？



没有卖出的选项是因为你和中国商人的友好度还不高。天天给商人送金蛋或者宝石（无语……），就可以迅速提高友好度，当友好度达到130后，在AM11：00后到海边的小屋就会触发料理出货事件，商人会告诉你可以到他那里出货了，以后只要在营业时间带上料理（拿在手上），和中国商人对话，选第二个选项就可以把手上的料理卖掉。不仅农产品可以出售，连男孩版只能吃的料理都可以卖出。

——为何我的动物无法参加比赛？

无法参加比赛有多种原因，常见的有：
▲牛羊生病，或者是正在怀孕。
▲羊毛被割后还未长出（这点要注意，尤其是当请小精灵饲养动物的时候）。
▲狗、马没长大，第一年不能参加比赛。
此外，若爱心度不够，参加比赛是无法获得第一名的。

——如何得到圣诞礼物？

想得到圣诞礼物必需先拥有袜子！得到袜子的方法是和艾莲关系好，在圣诞节之前的9－11点送她毛线，注意一定要在这个时间，否则送了也白送^_^。

有了袜子后，必须在25日晚上11点睡觉！第二天可以得到的礼物有：秘银、奥里哈钢、月亮石、沙漠玫瑰石、亚历山大石。

——为什么第二年我的马儿不见了？

第一年春天穆奇老伯会送你小马，若你没有天天给它刷毛，爱心度太低，第二年穆奇就会把马带走，到时候哭都来不及了，所以赶快行动吧。提高爱心度的方法就是天天和它说话并使

用毛刷。此外，第二年变成大马后可以骑着它外出(不过只能在自家牧场范围内），并可以把收获物放在马身上的出荷袋，当作移动的出荷箱，当然也参加赛马。

——有时候矿场里找不到楼梯，怎么办?

楼梯不是一定存在的，尤其是在深层的地下。关键要充分利用游戏的两个存档！下楼梯之前先用第一个存档存一下，下来后用第二个存档再存一下，这样有楼梯就读第二个存档，没有楼梯就读取第一个存档，就不怕因没有楼梯而前功尽弃了。

——教堂内右边的门如何打开，里面有什么?

要触发剧情后才能打开，经常给牧师送鸡蛋或者小麦粉，当和牧师友好度达200以上后，在秋天的星期一或星期三下午4:00~晚上10:00到教堂就会发生事件，然后就可以随意出入右边的门了（有节日的日子除外）。里面每天可以采集到2个草蘑（可以卖1000G）、1个蘑菇和1个毒菇，冬天还可以得到一个白色草。

——如何进行电视购物，能买到什么家具?



星期六打开电视频道查看物品发售的新闻，然后来到宿屋打电话订购，第二天物品便能够送上门来。能买到的道具依次有：杂货棚、冰箱、厨柜、厨具（8种：菜刀、勺子、高压锅、果汁机、发泡器、擀面杆、微波炉、调味料，每周只能买一种）、时钟、镜子、地毯、双人床、力之果实（10000G）。

——如何得到力之果实、女神、河童、真实之玉和贤者之石，它们有什么用途?

■力之果实有10个，用以增加主的体力的最大值，得到方法为：牧场里面挖到、电视购物买到、调查冬天湖之矿石场背后、送给女神 10 个礼物、湖之矿石场 19 层、泉矿石场 100 层（要第二年才有）、赛马券 900 个换取、钓鱼时钓到、春天赛狗优胜奖品、赛马优胜的奖品。此外还有不可思议蓝色果实，得到方法为非冬天的日子连续 10 天向冬之湖投入黄瓜，一天一个，河童就会给你，拥有后体力消耗速度减半！

■女神之玉有9个，集齐九个就会变成女神秘宝，把它带在身上可以增加主角现有的体力值，得到方法为在泉之矿石场挖掘，分别在第60、102、123、152、155、171、190、202、222层各有1个。

■河童之玉有9个，集齐九个就会变成河童秘宝，把它带在身上可以减少主角现有的疲劳值，得到方法为在湖之矿石场挖掘，分别在第0、40、60、80、120、140、160、180、255层各有1个。

■真实之玉有9个，集齐九个就会变成真实秘宝，把它带在身上可以观察主角的体力和疲劳值，得到方法为：调查马房的水槽、调查狗屋、调查街道左边的路灯、调查图书馆 2 楼的书架、向中国商人购买、调查山之别墅中的日程表、在街之别墅过年时电视番组的全部问题回答正确、赛马券 1000 个换取，得到 8 个后来到村长家调查冰箱就可得到最后一个，然后村长把它们换成真实秘宝。

■贤者之石用来把受祝福的道具升级为贤者之道具，得到方法为在泉之矿石场挖掘，分别在第60、102、123、152、155、171、190、202、222、231–255层得到。

另外需要注意，所有秘玉都要玩家先购买整理柜后才可找到。

——如何把诅咒工具变祝福工具?

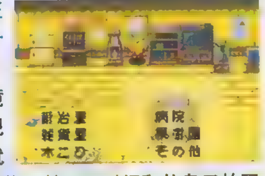
方法为：

[illegible]	[illegible]	最大消耗体力
镰刀	（诅咒的道具1～6级） 诅咒的镰刀 连续装备10天	－20
锄头	去教堂"将诅咒的道具卸除"， 1次1000G，共10次	－20
斧头	诅咒的斧头 使用255次	－20
锤子	诅咒的锤子 连续装备10天	－15
洒水器	去教堂"将诅咒的道具卸除"， 1次1000G，共10次	－20
钓鱼竿	诅咒的钓竿 使用255次	－20

——黄金资材到底有什么用？

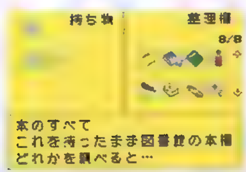
黄金资材属特殊道具，当你的木材数量达到999个后可以在木工那里买到，也可以在冬2日帮村长完成他托付你做的事情后得到。黄金资材可以像普通木材那样放到田里做动物栅栏，优点是永远不会损坏（普通木材过一段时间就会损坏，栅栏又要重新做一遍）。不过，如果把黄金资材放到田里的话，第二天起每天早上一出门，村民们就会轮流到你的牧场来责怪你太奢侈，从而降低村民的好感度，而且不撤除的话每天都会降低（恐怖）。

——购物master证书（女孩版）有什么用？



拿着它对着镜子按A键就会出现购物选项，然后就可以直接在家里购物，甚至无时间和休息日的限制，拽吧^_^！

——三种书有什么用，如何得到？



■猜谜书：拿着去图书馆对准书柜按A键可以玩猜谜游戏。

■所有信的书：拿着去图书馆对准书柜按A键可以收看到游戏中所有种类信的内容。

■所有书的书：拿着去图书馆对准书柜按A键可以收看到游戏中所有种类书的内容。

获得的方法就是要分别得到所有的信或者书，也就是要满足所有的书、信出现的条件了，相信达到的可能性是微乎其微的，建议玩家还是使用上期《掌机迷》攻略中的金手指吧。

——如何取得斗鸡比赛的胜利？

首先鸡的爱心度要高，最好满10个心，参加比赛时看到两只斗鸡的鸡头对准的一刹那按一下A键，记得不要一直按。经过3轮比赛后取得最后的胜利，然后鸡就能生金蛋了！

——换装有什么用（女孩版）？

换装仅仅因为是女孩子的爱美之心？当然不只了！如果每天早上换上和前一日不同的衣服再去给村人送礼的话，送礼的效果会提升，大概相当于礼品加了外包装的效果。

——迷之券如何得到，有什么作用？

和中国商人的友好度提升到一定程度后，就能出现和商人玩猜苹果游戏的选项，如果猜对次数超过1而小于10的话，就会奖励迷之券，只要把它拿在手上和中国商人对话，就可以玩另外一个免费的摇数字小游戏（类似老虎机），规则为：游戏开始后，3个数字开始转动，主角先用锤敲一下地让第一个数字停止下来，再敲一下地让第二个数字也停止转动，第三个数字也一样，最后根据得到的结果，如果三个数字都不相同就没有奖品，如果有两个以上的相同，中国商人就会奖你各种各样的种子（每次3个）。

——为何我钓不到除了鱼和破靴以外其他的东西？

钓海贼秘宝等是需要条件的，首先必须在海边钓，其次鱼杆等级必须在诅咒级以上，此外还有季节的限制。具体为：

春季：料理瓶（学习料理）
夏季：海贼秘宝（卖高价）
秋季：古代鱼化石（卖高价）
冬季：力之果实（增加体力上限，只有1个）

——秋天种蓝花时出现的变种是怎么回事？

蓝花的变种是赤红花，野生的蓝花变种的几率几乎为0，只能靠种植得到。赤红花可以出货（蓝花不能），也可以用作料理的材料。种植时可以采用SL大法，每撒一次种子后用L＋select键察看长出花的颜色，一般每次（9格）能种出1－3朵赤红花，如果没有，就重新读档。

——如何进入村民家的二楼？

村民家的二楼在游戏初期大部分是不能进入的，要满足好奇心的话就要先“讨好”房屋的主人，多送礼物给他们，当他们好感度提升的话会先教你做料理，再一段时间后他们就会让你进他们的“禁地”了（不过二楼似乎没什么特别的剧情）。另外，结婚后也可以随意出入你心上人家里的二楼。

——怀孕和生孩子各需要多少时间？

结婚后1季度（游戏时间为30天）就会怀孕，怀孕2季度（60天，比真实的人类快？）后便能

拜托不要再提泡饭、方便面之类的了……搞得太煽情也不好。赵引；安徽；
雪人：说得虽有道理，但是广大无产者为买机所练就“挨饿神功”也的确是事实！

生下小孩子，刚出生的孩子只能躺在床上，不能和他说话或者送东西。过2季度后小孩就能下床爬行了，再过一段时间后就学会走路——不过他活动的范围也就限制在主角的房子内，不能外出，也不会再长大（50年后仍然是baby……）。此外，怀孕和生孩子、孩子长大时都会出现剧情。

——我的小精灵已经满心了，为何干活的速度还这么慢？

小精灵的干活速度不但取决于心数，更大程度上还取决于其对该项农活的熟练度。心数关系到小精灵是否偷懒(心数越多偷懒的时间就越短)，熟练度决定小精灵行动的快慢，所以还应提高他们的熟练度，熟练度靠他们干活的经验累积来提高，建议合理分配7个小精灵的任务，让他们在浇水、饲养动物、收获方面各有所长。

——如何才能参加小精灵的茶话会？

参加的条件是：

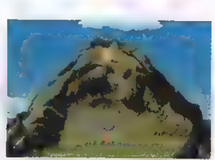
1、春季。

2、和小精灵的友好度高，全部要达到4颗心以上。

3、小精灵全部在家（没有被委托干农活）。

然后你就可以在信箱中收到邀请函，到小精灵家做客后还能获得一包绿茶。

——月下美人是怎么得到？



需要和艾莲以及植物学家的关系好，当游戏时间达到第5年后，在夏天的木(星期四)、金(星期五)和土(星期六)PM1:00～4:00来到艾莲家就会发生剧情，然后在PM9:00－AM0:00到后山山顶采集。

——能否列举女孩版的全部恋爱事件？

恋爱事件是在主角和5位GG的友好度提升到一定程度时发生的，它是结婚的必要条件，通过它也可以获得全部5个定情物（花心MM？），所以一定要记住它们发生的情况，不要遗漏了。全部事件的时间、地点和正确的选择项是：



多特

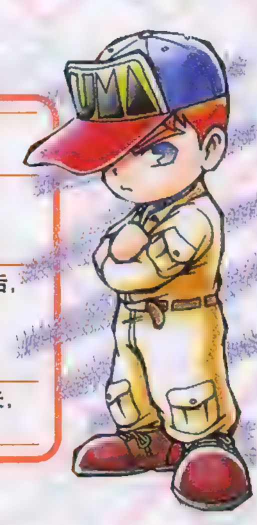
事件	内容
黑心事件	春(月，星期一)AM11:00以后，医院，选第二个选项
紫心事件	春(金，星期五)AM10:00以后，医院，选第二个选项
蓝心事件	土曜日(星期六)AM9:00以后，医院，事件结束可得多特赠送的礼物
黄心事件	金曜日(星期五)AM9:00以后，医院



里克

事件	内容
黑心事件	春(月，星期一)AM0:00以后，鸡场，选第一个选项的话会得到温泉蛋
紫心事件	土曜日(星期六)AM11:00以后，鸡场，选第一个选项
蓝心事件	水曜日(星期三)AM11:30以后，鸡场，事件结束里克会送主角礼物，选第二个选项
黄心事件	火曜日(星期二)PM8:20以后，宿屋，选第一个选项

克里夫



黑心事件	春(火，星期二)AM10:00以后， 教会，选第二个选项
紫心事件	月曜日（星期一）PM4:00以后，教会， 记得一定要准时冲进去，否则他在4:10就会 从教会里出来，选第二个选项
蓝心事件	月(星期一)、水(星期三)、金(星期五)PM1:30以后， 从牧场往图书馆方向的路向上跑， 经过果树园时会自动发生剧情， 事件结束后会得到克里夫的礼物
黄心事件	到果树园打工后，土曜日(星期六)以外的任何一天， PM5:10以后，进入果树园主家，选第一个选项

格雷



黑心事件	春(火，星期二)AM:10:00以后， 煅冶屋，选第一个选项
紫心事件	土曜日(星期六)PM5:00以后， 宿屋二楼，选第二个选项
蓝心事件	月曜日（星期一）AM6：00后， 主角自己牧场的门口，事件结事后 可得格雷赠送的礼物，选第一个选项
黄心事件	月曜日(星期一)AM0:00以后， 锻造屋，选第一个选项

凯



黑心事件	水曜日（星期三）AM11:00以后， 海之家外面，选第二个选项
紫心事件	水曜日(星期三)AM11:00以后， 海之家内，选第二个选项
蓝心事件	火曜日(星期二)PM1:00以后，海之家外， 条件是主角必须干活累到脸色发蓝， 事件结束凯会送主角礼物，选第一个选项
黄心事件	星期一、三、四、六的AM 9:00以后 从广场进入海边，选第一个选项

托尼霍克地下竞技



GBA	厂商：Activision	发售日：2003.10.31	
	类型：SPG	价格：29.9美元	其他：——

文 / AZ



一 基本计分规则

在托尼霍克职业滑板系列中，分数是一项最重要的指标。游戏中很多的任务跟分数挂钩，游戏外高手交流时最在意的也是各关的最高分。想要获得高分，清楚游戏的分数系统是很有必要的，因此深入T.H.U.G.的第一步，我们就从基本的计分规则谈起。

游戏中每一种动作都有一个基本分数，比如HEELFLIP基本分为100，INDY 900基本分为8000等等。进一步，GRAB动作中大部分都可以通过按住R键不动来保持抓板姿势，这时除去动作基本分外，还会根据抓板时间长短来获得额外的分数。GRIND、LIP和MANUAL动作都和GRAB类似，持续时间越长，获得分数就越大。

另一个对分数有影响的因素是滑板姿势。攻略中提到了Regular和 Goofy，这两种姿势都是"正脚位"，每个人物都有自己习惯的正脚位。而如果一个正脚位是Regular（Goofy）的人使用Goofy（Regular）姿势滑行，我们称其为Switch，即反脚位。在Switch姿势下，左上特技槽下面会出现"SWITCH"字样，这个时候除GRIND和LIP外所有动作的得分为基本分的120%，加分公式为：N=n（1+20%）。（N代表实际得分，n代表基本分，下同）在游戏中，正、反脚位可以通过在地面滑行时按R键或者空中转体来切换。

除了正反脚位，还有正滑倒滑的区别。前脚放在板中部，后脚放在板后部的姿势被称为正滑，而所谓倒滑就是向板尾方向滑行，这时前脚前移到板前部，后脚则移到板中部。倒滑又分正脚位倒滑（称为Fakie）和反脚位倒滑（称为Nollie）,在采用这两种姿势滑行时特技槽下面都会有相应的单词出现。至于怎么切换请大家看清楚：Fakie是在反脚位姿势下按L键，而Nollie是在正脚位姿势下按L键，两者都必须是在地面正常滑行时才能切换（有时可能无法切换，估计是个BUG），而且倒滑姿势不能持续，做完一个动作后会自行转换成正滑。在倒滑姿势下的计分规则比较麻烦，它只对OLLIE和之后的第一个空中动作起加分作用。举两个图例：



1、右图是在Nollie姿势下跳起做出NOLLIE动作然后空中做出HEELFLIP动作,得分是440x2。"x2"属于COMBO规则范畴，本文将在最后详细讨论COMBO。这里我们先来看前面的440，其中NOLLIE动作的基本分为200分，那么剩下的240就是HEELFLIP的得分了。我们知道HEELFLIP的基本分只有100分,所以这个多出来的140分就是Nollie姿势的加分,加分公式为：N=n(1+140%）。



2、右图是在Fakie姿势下跳起做出FAKIE OLLIE动作然后空中连续做出两个HEELFLIP动作，得分是560x3。其中FAKIE OLLIE动作基本分为200分，但此时也是在Switch姿势下，所以FAKIE OLLIE实际得分200x（1+20%）=240。因为最后一个HEELFLIP动作并不受Fakie姿势影响,所以它的得分为100x(1+20%)=120。剩下中间的HEELFLIP动作得分200，于是得出Fakie姿势下的加分公式：N=n(1+100%)。

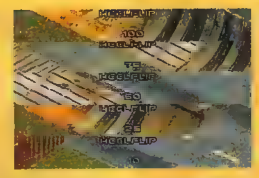



图01

空中转体的度

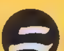
数也会对动作有加分，比如(图01)的360 HEELFLIP得分就是基本分的两倍。一般的,转体度数是180度的a倍,那么得分就是基本分的a倍,比较特殊的是转体180度，如果平地跳起转体180,那么动作得分为基本分的1.5倍；如果是在QP上垂直跳起，那么180度转体这个动作是忽略不计的,没有加分。

最后是分数的递减规则。在Story模式中某些要求获得一定分数的任务里和Arcade模式下，某种动作一旦做过一次，那么如果在同一局中再次重复这个动作，它的分数将以一定规律递减。右图依然以HEELFLIP动作为例，第一次做得基本分100，第二次就只有基本分的3/4了。具体公式见下表：



做同一动作次数	1	2	3	4	5或5以上
得分公式	N=n	N=n3/4	N=n/2	N=n/4	N=n/10

同样，GRIND等根据时间长短来加分的动作同等时间内加的分数也会遵循这一规则。这就迫使玩家必须不停的变换花样才能获得高分，增加难度的同时也增加了观赏性。一般玩家们交流的分数一定是在这种规则下打出的成绩。



二 摔倒情况的发生和避免

摔倒意味着动作失败，分数得不到不说，如果是Story模式的话还要损失HP，是游戏时应极力避免的。什么情况下会发生摔倒？怎样避免摔倒？下面要说明的正是这一点。

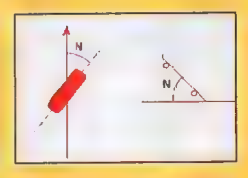
首先最容易出现的情况是在做GRIND等动作时手动掌握平衡失败而摔倒。

GRIND动作时需要用方向键左右来掌握平衡,刚开始很容易掌握，时间越长指针往两边滑动的速度就会越快，超过界限就会摔倒，因此一旦意识到无法控制了的时候就要及时按B键跳起完成GRIND动作。需要注意的是，如果在QP的边缘GRIND，向内侧倾斜并不会摔倒，而是顺着弧面滑下。

LIP动作的平衡则需要方向键上下来掌握，摔倒只会发生在指针超过上面界限的时候，如果超过了下面的界限,人物会顺着QP弧面滑下。所以应尽量保持指针在下半部分，实在不行了可按B键完成LIP动作。

MANUAL动作同样是靠方向键上下掌握平衡,但是根据具体动作的不同，发生摔倒的情况也不同。比如NOSE MANUAL动作，因为是板后部翘起单滑前轮，所以摔倒只会发生在指针超过上面界限的时候，而MANUAL滑后轮动作则正好相反。按B键跳起完成MANUAL动作同样可以避免摔倒。

其次容易出现的情况是因跳起后落地时的角度过大而摔倒。见右图，红箭头表示行进方向，如果空中转体不完整导致落地时滑板与这条线的角度N>45度的话，人物会因为惯性摔出去。当然，如果滑行速度很小的话,那么惯性也很小,这时并不会发生摔倒。同样,如果落地时滑板和地面（或斜面）的角度大于45度，也会发生摔倒。这种情况较少发生，当玩家从斜台上跳起后落地可能会出现，玩家可以在空中通过方向键上和下来调整这个角度。



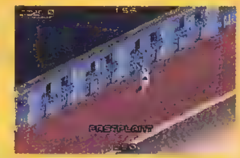
空中的GRAB和FLIP动作尚未做完就落地也会发生摔倒。熟悉各种动作完成所需要的时间是避免这种情况发生的关键，也要注意按R键保持抓板姿势时松开R键的时机。

还有一种摔倒是最痛的，那就是从QP跳起往侧面飞出后没有与之相对应的QP来落下而垂直从空中跌落。发生这样的情况后应马上LR键一起按，这样人物会在空中将身体拉正，按键时间不能太迟，否则来不及调整滑板与地面角度达到上面说的45度同样会摔倒；或者双击A键进入徒步行走状态也可以避免摔倒。

最后一种情况是被汽车撞倒，避免的方法是:行人让车！-____-

三 高级操作技巧

下面谈一谈对获得高分很有帮助的一些操作技巧。

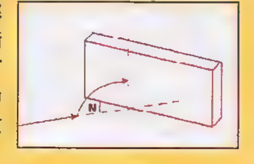


滑行中按↑B可以做出用脚蹬地跳起的NO COMPLY动作，如果↑↑B则是更加强力的蹬地动作，按人物的不同会有BEANPLANT、FASTPLANT和BONELESS三种，但它们的作用是一样的，就是使人物跳跃得更高，更远。平地使用可以飞跃一些正常跳跃无法通过的空隙，如果在进入QP后掌握好时间使用，腾空的高度将显著提升，有利于到达平时难以企及的高点。

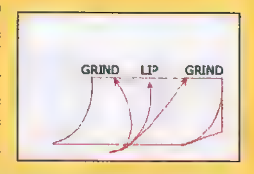


打开Skater Progress菜单里的Tricks项，会发现最下面的三项：LIP TRANSITIONS、GRIND TRANSITIONS和FLATLANDS。它们分别是LIP、GRIND和MANUAL动作所派生出来的系列动作，在做这几种动作时，只要按照相应的指令输入，就可以做出非常华丽的动作变换。其中GRIND TRANSITIONS中蓝色文字代表初始动作，是下面的白色指令的父系动作；FLATLANDS中的黄色文字则是上面白色指令的子系动作。

空中转体需要跳起后按住方向键左（右），这样比较难掌握落地的角度，容易摔倒。其实可以通过双击左（右）来达到转体的效果，这样做出来的转体可以使滑板与行进方向角度为零，只要顺利完成绝不会因为角度问题摔倒。如果空中时间够长，可以重复使用这招，从而完成360、540甚至更高度数的转体。除此之外，这个操作最大的作用在于让玩家在空中完成转体动作的同时能腾出方向键来做更多的动作，不会使空中动作受制于左（右）键而过于单一。



以一定角度跳向墙壁，在撞到墙的一瞬间按下A键可做出WALL RIDE动作。见右图，N的范围比较大，只要不是太大或太小的角度都可以做出WALL RIDE。此时滑板会擦着墙壁抛物线落下。在落地之前再按B键可做出WALLIE动作，类似踏墙二段跳。时机掌握得当可跳得很高，一般用此方法上墙GRIND。



我们知道LIP动作是要以垂直角度进入QP，然后在边缘按A键发动。如果到达边缘时将角度打大，则会发动GRIND动作。如果因速度问题滑到QP弧面的一半以上就失速而无法到达QP边缘，只要跳一下再按A键同样可以达到效果。

人物在做动作的时候如果撞到墙壁或类似的物体，将会强制取消动作，但是动作的分数依然保留，利用这一点，我们可以在跳向墙壁的时候做一些空中耗时较长的大动作。不过撞墙落地后速度会有比较大的损失，不利于下一步动作的开展，玩家最好能熟悉墙壁周围的地形以便及时接续其他地面动作，或者马上徒步走一段距离把速度再次提起来。

操作时还可以进行类似格斗游戏的指令提前输入。一些动作比如落地时接MANUAL或QP上接REVERT它们的发动时机都是一瞬间，但是在落地前一段时间即正常发动时机前的一小段时间内就输入指令同样有效果。另外，跳起做动作时，可以事先输入方向键，跳起后再输入动作键，或者反过来事先输入动作键。这样提前操作可以保证人物大部分时间都在做动作，充分利用了时间得分。提前输入的指令必须与后面的指令连贯才能成功，中间不能插入无关的输入。举个例子：进入QP跳起前输入L，等人物飞起来后再输入→,HEELFLIP动作成立。如果用提前输入在平地做HEELFLIP，先输入L，然后为了跳起来必须输入B，这个B与HEELFLIP没有关系，它就是一个无关的输入，所以空中再输入→是没有效果的。其实只要先按住B键让人物进入半蹲状态，然后L，松开B跳起，空中→，HEELFLIP便可以成立，因为松开B键一样可达到跳起的效果，却不算无关的输入。

雪人：原来《PG》还有起死回生的功效，明天要送到药铺去卖个高价！
对造假者说：“我，看不透你的想法，多么残忍的想法，难道你已黑了心肠”。对掌机迷编辑：“你知道我在等你吗？你如

四 GAP

GAP直译空隙或缺口，攻略中有提到游戏中GAP表示的是关卡中一些特别的地形、地形的组合或者动作的组合，简单来说就是在特定地点完成特定动作。因为几乎所有GAP的完成方法都是"穿越"，比如穿越两个QP，穿越一条马路等等，而且成功完成后会以蓝色文字显示该GAP名称，所以著名的托尼霍克职业滑板游戏站点planettonyhawk.com形象的把GAP称为BTT（Blue Text Transfers）。

GAP不但有各自的名称，而且有各自的基本分，同时也遵循除正滑到滑和分数递减之外的所有计分规则。所以在完成动作时尽量选择有GAP的路线就能获得更高的分数。每个关卡都有很多的GAP，要想找出所有的GAP可没那么容易，游戏制作者在GAP的设计上可谓五花八门，有的很简单、很显眼，而有的要求却很苛刻，也很难发现。因此网上讨论最热烈的除了分数就是GAP了。



五 COMBO

COMBO是获得高分的关键！是最具挑战性的系统！是最具观赏性的操作！是整个游戏的精髓！！！

1、COMBO的达成

攻略中解释了什么是COMBO，就是不间断的做动作。所谓间断一般包括无动作滑行和摔倒两种,只要不出现这两种情况，COMBO就会一直持续。具体来说，腾空时做两个或两个以上动作，地面上通过MANUAL以及FLATLANDS系列动作，杠上GRIND时通过GRIND TRANSITIONS，LIP时通过LIP TRANSITIONS都可以形成COMBO。



那么如何将上面这四个系列的动作串起来形成COMBO呢？只要记住三个关键的动作就行了。第一个是MANUAL，因为MANUAL不需要任何地形的支持，在平地就可以发动，而且在有一定速度的情况下，MANUAL的同时可以随意移动，这样就可以保持COMBO不间断的滑向另一个有利地点进行其他系列的动作；第二个是REVERT，这个动作是连接QP动作与地面动作的关键。人物顺着QP的弧面滑下时只有REVERT一个动作可以做出，且成功后有一小段不算间断的无动作滑行时间，接下来可以接上GRIND和MANUAL等动作；第三个是RUN OUT，也就是COMBO状态下的徒步行走，在一个COMBO中总共可以RUN OUT 5秒钟时间。它的作用在于弥补MANUAL时间过长难掌握平衡且会降低滑行速度等缺点。

2、COMBO的计分规则

COMBO计分总的规则是：动作分的简单累加x COMBO数。请看右图，下面式子中被乘数69692是所有动作得分的累加,它是遵循基本计分规则的。乘数58.5就是COMBO数,每做一个动作或完成一个GAP，乘数就+1。那么里面的0.5是怎么来的呢？上文中提到在QP上跳起做180度转体动作是不给加分的，不过如果是在COMBO状态下，180度的转体就会给动作带来1.5倍的加分，但是COMBO乘数就只给+0.5，综合起来还是等于没有加分。COMBO中得到的分数不会马上计入总分，需要以无动作滑行的方式来终止COMBO后一并加总，如果摔倒则前功尽弃。



3、COMBO与平衡的掌握

手动平衡在游戏中是很难掌握的一个操作，指针的滑动加速度随着持续的时间会越来越大。在COMBO中，指针的加速度是保留的，比如GRIND一段时间后，指针偏右且正往右边滑动，这时跳起后落下继续GRIND，指针仍然偏右且保持往右边的加速度，MANUAL也是同样的道理。所以一定要记住跳起那一瞬间指针的位置及加速度方向，以便下面开始同样动作时及时调整。特别的是如果COMBO中做了一次REVERT动作，那么前面所有平衡动作的指针将恢复到中心，且加速度为零，所以REVERT是一个非常有用的动作。

4、COMBO与时间限制

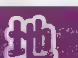
Story模式中很多任务和Arcade模式都有时间限制，不过COMBO就可以完全无视这个限制，只要COMBO在持续，限制时间过了游戏也不会停下来，而且分数照加不误。国外高手动不动几亿分的成绩就是利用这一点打出来的。



口袋妖怪 火红&叶绿 资料集

GBA	厂商：Nintendo		发售日：2004.1.29
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：对应红外线通讯器

文/口袋妖怪站



地图

1、方元地图（中文版）



2、岛屿地图（1-9号岛屿）



↑1、2、3



←6、7、9



←4、5、8






怪兽球部分

	日文名称	中文名称	功能
	マスターボール	大师球	100%抓到怪兽的球
	ハイパーボール	超力怪兽球	比超级球更厉害的球
	スーパーボール	超级球	比怪兽球更厉害的球
	モンスターボール	怪兽球。	抓怪兽用的普通球
	サファリボール	狩猎球	狩猎区专用的球
	ネットボール	捕网球	容易抓水系和虫系怪兽的球
	ダイブボール	潜水球	容易抓深海中怪兽的球
	ネストボール	巢球	怪兽越弱越容易抓到的球
	リピートボール	重复球	抓过的怪兽用此球更易抓到
	タイマーボール	时间球	回合数越多越易抓到怪兽的球
	ゴージャスボール	豪华球	用此球抓到的怪兽有更高亲密度
	プレミアボール	纪念球	好像是为了某个纪念特制的珍稀的球

道具部分

	日文名称	中文名称	功能
	キズくすり	伤药	恢复一只怪兽 20 点 HP
	どくけし	解毒药	恢复中毒状态
	やけどなおし	烧伤药	恢复烧伤状态
	こおりなおし	解冻药	恢复冻结状态
	ねむけざまし	清醒药	恢复睡眠状态
	まひなおし	解麻药	恢复麻痹状态
	かいふくのくすり	回复药	全恢复体力与所有状态
	まんたんのくすり	满腹药	体力全恢复
	すごいキズくすり	绝好伤药	恢复 200 点 HP
	いいキズくすり	好伤药	恢复 50 点 HP
	なんでもなおし	万能药	恢复所有异常
	げんきのかけら	元气药片	解除濒死状态并恢复一半 HP
	げんきのかたまり	元气药块	解除濒死状态并恢复全部 HP
	おいしいみず	美味水	恢复 50 点 HP

祝《掌机迷》在新的一年里越办越好，再有新编雪人兄在以后的日子里不要融化哦！陈鹏；18；男；300130；天津市红桥区丁字沽新村十三段53门206；兴趣：看《PG》、玩GBA； 雪人：离家再远、天气再热，为读者服务我心里甜！呵呵！

	サイコソーダ	西湖汽水	恢复 60 点 HP
	ミックスオレ	米力液	恢复 80 点 HP
	モーモーミルク	木木牛奶	恢复 100 点 HP
	ちからのこな	力量粉	恢复 50 点 HP, 味道很苦, 降低怪兽的亲密度
	ちからのねっこ	力量根	恢复 200 点 HP, 味道很苦, 降低怪兽的亲密度
	ばんのう ごな	万能粉	恢复所有异常, 味道极苦, 大大减低怪兽的亲密度
	ふっかつそう	复活草	恢复濒死状态, 味道很苦
	ピーピーエイド	PP 小补贴	1 种技能值恢复 10
	ピーピーリカバー	PP 恢复	1 种技能值全恢复
	ピーピーエイダー	PP 大补贴	1 只怪兽的全部技能值恢复 10
	ピーピーマックス	PP 最大	1 只怪兽的全部技能值全恢复
	フエンせんべい	飞音饼	恢复全部异常状态
	あおいビードロ	蓝玻璃	恢复睡眠状态, 可用无限次
	きいろビードロ	黄玻璃	恢复混乱状态, 可用无限次
	あかいビードロ	红玻璃	恢复颓废状态, 可用无限次
	くろいビードロ	黑玻璃	不遇野生怪兽
	しろいビードロ	白玻璃	容易遇野生怪兽
	きのみジュース	树果汁	恢复体力 20
	せいなるはい	圣杯	解除濒死并恢复全部体力, 异常状态恢复
	あさせのしお	浅水盐	在洞口找到的盐
	あさせのかいがら	浅水贝	在洞口找到的青白色贝壳
	あかいかけら	红碎片	换进化石的道具的一部分
	あおいかけら	蓝碎片	换进化石的道具的一部分
	きいろいかけら	黄碎片	换进化石的道具的一部分
	みどりのかけら	绿碎片	换进化石的道具的一部分
	マックスアップ	最大上升	体力基础值提高
	タウリン	赞美语	攻击基础值提高
	ブロムヘキシン	落海夫	防御基础值提高
	インドメタシン	因得西	敏捷基础值提高
	リゾチウム	立麦森	特攻基础值提高
	ふしぎなあめ	奇异糖	怪兽升 1 级
	ポイントアップ	技点上升	技能值的最大值上升
	キトサン	极道山果	德望基础值提高
	ポイントマックス	技点最大	技能值提高到最大

希望把游戏的人民币写出来，不要写日币。 邱晓君；16；男；314201；浙江省平湖市乍浦镇庄元路41号202室；兴趣：看书、打GBA、打电脑、看动漫； 雪人：这个需要折算汇率，而且即使算过来的话，也有抬高物价，帮助JS的可能性！

	エフェクトガード	高效护卫	战斗中能避开对方的攻击，用于装备
	クリティカッター	秘刀	战斗中容易命中对方要害，用于装备
	プラスパワー	力量加加	战斗中攻击力上升，用于装备
	ディフェンダー	防御者	战斗中防御力上升，用于装备
	スピーダー	加速器	战斗中敏捷上升，用于装备
	ヨクアタール	易安打	战斗中技能容易命中
	スペシャルアップ	特殊上升	战斗中特攻的威力上升，用于装备
	ピッピにんぎょう	皮皮木偶	在战斗中逃脱
	エネコのシッポ	艾耐可之尾	在战斗中逃脱
	シルバースプレー	银色喷雾剂	200 步内不会出现弱的怪兽
	ゴールドスプレー	金色喷雾剂	250 步内不会出现弱的怪兽
	あなぬけのヒモ	脱洞之绳	牢固的绳子，用来脱离洞窟
	むしよけスプレー	驱虫喷雾剂	100 步内不会出现弱的怪兽
	たいようのいし	太阳石	让对应种类的怪兽进化
	つきのいし	月之石	让对应种类的怪兽进化
	ほのおのいし	火之石	让对应种类的怪兽进化
	かみなりのいし	雷之石	让对应种类的怪兽进化
	みずのいし	水之石	让对应种类的怪兽进化
	リーフのいし	叶之石	让对应种类的怪兽进化
	ちいさなキノコ	小树果	小而珍稀，比较受欢迎的树果
	おおきなキノコ	大树果	大且珍稀，非常受欢迎的树果
	しんじゅ	珍珠	银光闪闪又美丽的小珍珠，很好卖
	おおきなしんじゅ	大珍珠	银光闪闪又美丽的大珍珠，卖得很贵
	ほしのすな	星沙	美丽的红色的沙子
	ほしのかけら	星星碎片	美丽的红宝石碎片
	きんのたま	金珠	金光闪闪得美丽珍珠，卖得很贵
	ハートのうろこ	心灵碎片	可以恢复忘却的技能
	オレンジメール	橙色邮件	针鼠模样的信件
	ハーバーメール	港湾邮件	海鸥模样的信件
	キラキラメール	闪光邮件	皮卡丘模样的信件
	メカニカルメール	磁力邮件	小磁怪模样的信件
	ウッディメール	森林邮件	食叶兽模样的信件
	クロスメール	十字邮件	皮皮鲸模样的信件
	トレジャーメール	珍贵邮件	有持有怪兽模样的信件

圣剑几时有，举盾问青天。不知诺大迷宫，脱出是何年。我欲回城补血，唯恐半路夭折，暗敌不胜防。回复用魔法，何似在人间。孟叶祺、20；男；200082；上海市杨浦区江浦路259弄2号1605室；兴趣：吃、玩游戏、打篮球 看足球、看漫画；

	シャドーメール	阴影邮件	钻墙怪模样的信件
	トロピカルメール	热带邮件	美丽花模样的信件
	ドリームメール	梦幻邮件	有持有怪兽模样的信件
	ミラクルメール	奇迹邮件	豪华的信件
	レトロメール	怀旧邮件	有3只可爱怪兽的信件

果实部分

	日文名称	中文名称	功能
	01 クラボのみ	解麻果	装备后恢复麻痹状态
	02 カゴのみ	醒睡果	装备后恢复睡眠状态
	03 モモンのみ	解毒果	装备后恢复中毒状态
	04 チーゴのみ	烧伤果	装备后恢复烧伤状态
	05 ナナシのみ	解冻果	装备后恢复冻伤状态
	06 ヒメリのみ	姬果	装备后恢复10点HP
	07 オレンのみ	桔果	装备后恢复10点HP
	08 キーのみ	键果	装备后恢复混乱状态
	09 ラムのみ	蔗果	装备后恢复所有异常
	10 オボンのみ	黄盆果	装备后恢复30点HP
	11 フィラのみ	飞来果	可以恢复HP，但可能引起混乱
	12 ウイのみ	歪果	可以恢复HP，但可能引起混乱
	13 マゴのみ	孙果	可以恢复HP，但可能引起混乱
	14 バンジのみ	万事果	可以恢复HP，但可能引起混乱
	15 イアのみ	耳果	可以恢复HP，但可能引起混乱
	16 ズリのみ	红果	粉碎后作药材用
	17 ブリーのみ	紫果	粉碎后作药材用
	18 ナナのみ	蕉果	粉碎后作药材用
	19 セシナのみ	赛西那果	粉碎后作药材用
	20 パイルのみ	菠萝果	粉碎后作药材用
	21 ザクロのみ	章鱼烧果	粉碎后作药材用
	22 ネコブのみ	昆布果	粉碎后作药材用
	23 タポルのみ	大球果	粉碎后作药材用
	24 ロメのみ	罗美果	粉碎后作药材用
	25 ウブのみ	乌布果	粉碎后作药材用

我是《PG》的忠实FANS，每次都寄回函卡，不中奖就算了，为什么"想说的话"都没被收录呢？后来想通了，有许多读者应该和我是一样的，也许是"缘分"未到吧！无论怎样，我会继续支持贵刊，因为我的信念是：坚持到底！王文俊；17；

	26 マトマのみ	红刺果	粉碎后作药材用
	27 モコシのみ	枣腰果	粉碎后作药材用
	28 ゴスのみ	高芝果	粉碎后作药材用
	29 ラブタのみ	拉不达果	粉碎后作药材用
	30 ノメルのみ	麦鲁果	粉碎后作药材用
	31 ノワキのみ	野和木果	粉碎后作药材用
	32 シーヤのみ	西亚果	粉碎后作药材用
	33 カイスのみ	介果	粉碎后作药材用
	34 ドリのみ	刀利果	粉碎后作药材用
	35 ベリブのみ	紫桂果	粉碎后作药材用
	36 チイラのみ	鼓舞果	装备后，在紧急时提高攻击力
	37 リュガのみ	卧龙果	装备后，在紧急时提高防御力
	38 カムラのみ	急行果	装备后，在紧急时提高速度
	39 ヤタピのみ	矢旅果	装备后，在紧急时提高特殊攻击力
	40 ズアのみ	护身果	装备后，在紧急时提高特殊防御力
	41 サンのみ	太阳果	装备后，在紧急时提高命中要害能力
	42 スターのみ	星之果	装备后，在紧急时迅速提高怪兽能力
	43 ナゾのみ	迷之果	粉碎后作药材用

特殊物品部分

	日文名称	中文名称	功能
	ひかりのこな	光粉	降低对手命中率
	しろいハーブ	白色海石花	下降能力复原
	きょうせいギプス	竞争背心	敏捷下降，好好饲育
	がくしゅうそうち	学习装置	持有的怪兽得到经验值
	せんせいのツメ	老师指甲	偶尔能先发出攻击
	やすらぎすず	安闲玲	持有的怪兽变亲密
	メンタルハーブ	精神海石花	持有的怪兽恢复颓废状态
	こだわりハチマキ	守日器	攻击的威力提高
	おうじゃのしるし	王者之证	有时能让对手沉睡
	ぎんのこな	银粉	虫类技能的威力上升
	おまもりこばん	守卫饭	持有的怪兽参战能得到 2 倍金钱
	きよめのおふだ	清符	难以与野生怪兽
	こころのしずく	心珠	特攻和德望上升，限于雄奇怪和木皮怪

	しんかいのキバ	进化牙	特攻上升，限于海贝
	しんかいのウロコ	进化鳞片	德望上升，限于海贝
	けむりだま	烟珠	遇到野生的怪兽能逃脱
	かわらずのいし	不变石	持有的怪兽不会进化
	きあいのハチマキ	精神器	偶尔能防御
	しあわせタマゴ	幸福怪兽蛋	怪兽经验值更容易上升
	ピントレンズ	焦点镜	容易命中要害
	メタルコート	杯衣	钢类技能威力上升
	たべのこし	余物	体力能在战斗间慢慢恢复
	りゅうのウロコ	龙鳞	飞龙类怪兽持有的奇异鳞片
	でんきだま	电珠	特攻上升，限于皮卡丘
	やわらかいすな	软沙	地面类技能的威力上升
	かたいいし	坚硬石头	岩石类技能的威力上升
	きせきのタネ	奇迹种	草类技能的威力上升
	くろいメガネ	黑色眼镜	恶类技能的威力上升
	くろおび	黑带	格斗类技能的威力上升
	じしゃく	磁铁	电类技能的威力上升
	しんぴのしずく	神秘水珠	水类技能的威力上升
	するどいくちばし	尖嘴	飞行类技能的威力上升
	どくバリ	毒针	毒类技能的威力上升
	とけないこおり	不化冰	冰冻技能的威力上升
	のろいのおふだ	诅咒符	幽灵类技能的威力上升
	まがったスプーン	银勺	超能技能的威力上升
	もくたん	木炭	火焰类技能的威力上升
	りゅうのキバ	龙牙	飞龙类技能的威力上升
	シルクのスカーフ	西库头巾	正常类技能的威力上升
	アップグレード	上升叶片	奇异箱子，收集用
	かいがらのすず	空贝	对敌人损伤时体力会恢复
	うしおのおこう	潮物	水类技能的威力上升一点
	のんきのおこう	气物	敌人的命中率下降一点
	ラッキーパンチ	吉利蛋钳	容易命中要害，限于吉利蛋
	メタルパウダー	木物	防御力上升，限于百变怪
	ふといホネ	粗骨头	攻击力上升，限于可拉、可拉可拉
	ながねぎ	大葱	容易命中要害，限于大葱鸭

希望今后不要偷摸地取消GBASP抽奖！很伤心的！最好把文章作者放在页边栏中竖排，不要像现在这样有时放文首，有时文末，有时干脆无名“尸”（诗）！刘伟：北京：

あかいバンダナ	红手巾	持有参加比赛会比平时显得聪明
あおいバンダナ	蓝手巾	持有参加比赛会比平时显得美丽
ピンクのバンダナ	粉手巾	持有参加比赛会比平时显得可爱
みどりのバンダナ	绿手巾	持有参加比赛会比平时显得聪明
きいろのバンダナ	黄手巾	持有参加比赛会比平时显得坚强
マッハじてんしゃ	风马自行车	以2倍以上的速度移动 能折起来的自行车
コインケース	硬币盒	硬币可得到9999枚
ダウジングマシン	透视仪	对看不见的东西会发出声音
ボロのつりざお	钓鱼竿	钓怪兽用装备 在水边使用能钓怪兽
いいつりざお	好钓竿	钓怪兽用装备 据说是很好的钓鱼竿
すごいつりざお	超级钓竿	钓怪兽用装备 据说是最好的钓鱼竿
ふねのチケット	船票	乘联络船必要
コンテストパス	比赛通行证	能参加怪兽比赛会
ホエルコじょうろ	皮皮鲸喷壶	取水的装备能让埋入土壤的树果长势良好
デボンのにもつ	天力行李	天力做的放部件的行李
はいぶくろ	灰袋	收集火山灰的袋子
ちかのカギ	地下钥匙	能进入地下通道的钥匙
ダートじてんしゃ	沙道自行车	会跳跃和前抬 能折起来的自行车
ポロックケース	怪兽盒	能保管怪兽盒的地方
ダイゴへのてがみ	代后之信	天力社长的信
むげんのチケット	梦幻票	去南方的船票
べにいろのたま	红色玉石	有着过去力量的红色光珠
あいいろのたま	蓝色玉石	有着过去力量的蓝色光珠
たんちき	探知器	废弃船里见到的装备
ゴーゴーゴーグル	高高库鲁	沙漠的沙暴吹起的宝贵物品
いんせき	陨石	流星瀑布掉落的陨石
1ごうしつのカギ	1号房钥匙	能进入废弃船房间的钥匙
2ごうしつのカギ	2号房钥匙	能进入废弃船房间的钥匙
4ごうしつのカギ	4号房钥匙	能进入废弃船房间的钥匙
6ごうしつのカギ	6号房钥匙	能进入废弃船房间的钥匙
そうこのカギ	仓库钥匙	能进入废弃船房间的钥匙
ねっこのカセキ	躯干化石	太古时代沉入海底的怪兽化石,躯干的一部分
ツメのカセキ	爪子化石	太古时代沉入海底的怪兽化石,爪子的一部分
デボンスコープ	天力思奇	以看不见的怪兽 有反应的特制产品

雪人：文章作者名字的位置是根据排版时的需要决定的，今后会尽量注意这个问题。

技能机器部分

日文名称	中文名称	功能
01 きあいパンチ	会心拳	可给对方带来极大的伤害，之前受攻击会畏缩
02 ドラゴンクロー	飞龙切	用锐利且巨大的爪子奋力而利落的攻击对方
03 みずのはどう	水波动	引起水的震动来攻击且可能使对方混乱
04 めいそう	瞑想	集中精神提高自己的特攻特防
05 ほえる	吠叫	使对方换掉怪兽，如果是野生怪兽则战斗结束
06 どくどく	毒毒	使对方中猛毒，毒带来的伤害随回合数增加而上升
07 あられ	冻雨	下冻雨 5 回合给冰系以外的怪兽带来伤害
08 ビルドアップ	强壮	聚力使肌肉增厚，攻击防御上升
09 タネマシンガン	种子机器罐	发射种子攻击对方，可连续 2－5 次攻击
10 めざめるパワー	觉醒之能	使怪兽使出绝技的类型和威力发生变化
11 にほんばれ	日本晴	强烈日照 5 回合提高火系绝技的威力
12 ちょうはつ	挑拨	被挑拨的怪兽只会用绝技攻击
13 れいとうビーム	冷冻光线	用寒冷的光束攻击对方，并可能使对方冻伤
14 ふぶき	暴风雪	用强烈的暴风雪攻击对方，并可能使对方冻伤
15 はかいこうせん	破坏死光	给对方带来极大的伤害，但自己在下回合不能行动
16 ひかりのかべ	光墙	筑光墙 5 回合降低对方特殊攻击带来的伤害
17 まもる	保护	能避开对方攻击，但常使用就很容易失败
18 あまごい	乞雨	下雨 5 回合提高水系绝技的威力
19 ギガドレイン	奇异种子	用触手或根缠住对方吸取 HP 给自己
20 しんぴのまもり	神秘护身	保护己方 5 回合，免受异常状态
21 やつあたり	教鞭	怪兽越不驯服，带来的伤害越大
22 ソーラービーム	阳光烈焰	聚力一回合后发射攻击对方
23 アイアンテール	铁尾	用结实的钢铁尾巴攻击对方，并可能降低防御力
24 10まんボルト	十万伏特	聚电攻击对方，并可能使对方麻痹
25 かみなり	雷电击	落雷攻击对方，并可能使对方麻痹
26 じしん	地震	地震中使自己以外的怪兽受地震冲击造成伤害
27 おんがえし	报恩	怪兽越驯服，带来的伤害越大
28 あなをほる	挖洞	钻进洞里下回合攻击对方，期间可躲避对方攻击
29 サイコキネス	精神控制	用强大的念力攻击，并可能降低对方特防
30 シャドーボール	影球	用影子小块攻击，并可能降低对方特防
31 かわらわり	碎河割	用坚硬的拳头等攻击对方，并能破坏光墙和反射镜
32 かげぶんしん	影子分身术	以看起来好像有几个分身的高速移动，提高回避率
33 リフレクター	反射镜	5 回合中筑起坚硬的墙壁减少伤害
34 でんげきは	电击波	迅速给对方电击，不能回避
35 かえんほうしゃ	火焰放射	用猛烈的火焰攻击对方，并可能使对方烧伤
36 ヘドロばくだん	沼泥弹	将沼泥投向对方攻击，并可能使对方中毒
37 すなあらし	沙暴	5 回合内给岩系，地面系，钢系以外的怪兽带来伤害
38 だいもんじ	大文字	用"大"字火焰攻击对方，并可能使对方烧伤
39 がんせきふうじ	岩封	举起岩石投向对方进行攻击，并降低对方速度
40 つばめがえし	燕返	用极快的速度攻击对方，不能回避
41 いちゃもん	责难	受责难而生气的怪兽会连续几次使用同样招数
42 からげんき	空元气	如果自己中毒，麻痹或烧伤，给对方造成的损害越大
43 ひみつのちから	秘密之力	在不同地方绝技的追加效果发生变化

可不可以把《杂谈》删除，作个专门的《游戏补丁》之类的，边角栏就专门给读者，许多朋友想留言都未成功。
马苏：18；男；653100；云南省玉溪市民族中学高三9班：兴趣：上网、漫画、游戏：

	44 ねむる	睡觉	在2回合的睡眠中恢复自己的HP及状态异常
	45 メロメロ	诱惑	诱惑对方使其不易发出绝技，对同性别的怪兽没用
	46 どろぼう	盗取	在攻击的同时偷取对方的道具
	47 はがねのつばさ	钢之翼	用钢铁之翼攻击对方，并可能提高自身防御力
	48 スキルスワップ	技能交换	给对方送去特殊的力量，交换敌我的特性
	49 よこどり	强取	夺取对方使用的能力变化和回复技，供自己使用
	50 オーバーヒート	超热技	以最大能量攻击对方，但急剧降低自己的特攻

剧情物品

	日文名称	中文名称	功能
	おとどけもの	寄送之物	在尼比市的店里得到的交给大木博士的物品
	ポケモンのふえ	怪兽之笛	吹响笛子可以把任何怪兽引来，能奏出美妙的音色
	ひみつのカギ	秘密钥匙	打开灰岛道馆的钥匙，装饰着红色
	ひきかえけん	交换券	拿到巴那达的奇迹之圈去的话，可以交换到自行车
	きんのいれば	金假牙	狩猎区园长掉的金假牙，笑起来金光灿灿
	ひみつのコハク	秘密琥珀	含有古代怪兽基因的红色透明的琥珀
	カードキー	卡片钥匙	山吹风神公司本社的门钥匙，卡片型
	エレベーターのカギ	电梯钥匙	火箭队秘密总部的钥匙，上印有火箭队标志
	かいのかせき	贝壳化石	太古时代沉入海底的怪兽化石，贝壳的一部分
	こうらのカセキ	甲贝化石	太古时代沉入海底的怪兽化石，甲贝的一部分
	シルフスコープ	风神望远镜	风神公司制造的望远镜
	じてんしゃ	自行车	比运动鞋更快速的折叠式自行车
	タウンマップ	城镇地图	查看方便的地图，也能知道自己所在位置
	バトルサーチャー	战斗搜索器	找寻有战意的训练家，步行时积累电量
	ボイスチェッカー	声音确认器	能重放关于名人的图像和声音
	わざマシンケース	技能机器盒	放技能机器的袋子，在存放背包中重要物品时带着它
	きのみぶくろ	树果袋	放果实的袋子，在存放背包中重要物品时带着它
	おしえてテレビ	教育电视	能看到对初学的训练员很有用的节目的电视机
	トライパス	通行证	能在1，2，3岛通行的证件，画有3个岛屿的图案
	レインボーパス	彩虹通行证	能去往喙镇和七岛的通行证，画有彩虹的图案
	おちゃ	茶	从老奶奶那里得到的香茶，可以润喉
	しんぴのチケット	神秘船票	去脐之岩需要的船票，闪耀着神秘光辉
	オーロラチケット	极光船票	去诞生之岛需要的船票，闪耀着美丽光辉
	こないれ	粉瓶	保存树果粉用的瓶子
	ルビー	红宝石	闪闪发光又美丽的红色宝石，热情的象征
	サファイヤ	蓝宝石	闪闪发光又美丽的蓝色宝石，诚实的象征

雪人：只要有我，边角栏的宗旨就是编读互动！



基本操作

十字键：控制角色移动

A键：跳跃

B键：射击

L键：斜向瞄准

R键：切换武器

特殊操作

三角跳：无须任何附加能力，启始状态时就可以使用。方法是在跳跃接触墙壁的一瞬间按反方向+A键。尤其在狭窄的通道里可以起到不错的效果。

垂直无限暴弹球：

得到Bomb能力后，球状态下按照一定的节奏放出炸弹，可以使萨姆斯无限的距离垂直向上弹。利用这个技巧可以在游戏初期进入更多普通操作无法到达的场景。

斜向无限暴弹球：

使用方法和垂直无限暴弹球类似，同样需要一个很好的放炸弹的节奏。在炸弹爆炸的一瞬间按需要跳跃的方向，而在放下一颗炸弹的时候要按希望飞行方向的相反方向，比较难掌握，需要多练习。

游戏中萨姆斯几种状态切换方法

游戏中萨姆斯几种状态切换方法：

普通状态：长距离的跑动 → 冲刺状态

冲刺状态：按方向键下 → 蓄力状态

蓄力状态：方向键左或右 + 跳 → 蓄力跳跃

蓄力状态：跳 → 飞行准备

蓄力状态：方向键下・下 → 球蓄力状态

飞行准备：方向键左或右 → 蓄力水平飞行

飞行准备：什么都不按 → 蓄力垂直飞行

蓄力水平飞行：遇到斜坡（按住前进方向）→ 冲刺状态

球蓄力状态：方向键左或右 + 跳 → 球蓄力跳跃

球蓄力状态：跳 → 球态飞行准备

球态飞行准备：方向键左或右 → 球蓄力水平飞行

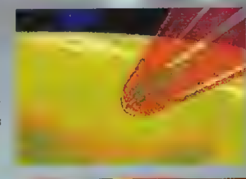
球态飞行准备：方向键左上或右上 → 球蓄力斜向飞行

球态飞行准备：什么都不按 → 球蓄力垂直飞行

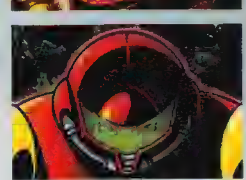
球蓄力水平飞行：遇到斜坡（按住前进方向）→ 球态滚动冲刺

球态滚动冲刺：方向键下 → 球蓄力状态

茫茫的宇宙间死一般的寂静，毕竟在这样一个没有边际，空旷几乎让人窒息的空间里，没有人可以轻易将其把战争，病毒，迷之生物等事物联系在一起。但是我们的银河战士——萨姆斯．阿兰（Samus Aran）却在为她的秘密行动而做着最后的准备……







作为宇宙中最杰出的赏金猎人，萨姆斯有着一段不为人知的过去。3岁的时候因为宇宙海盗Ridley的袭击，而早早的就失去了双亲无家可归的她，被鸟人族（Chozo）的长老Old Bird收留下来，带着她来到Zebes行星，并且对其进行了严格的训练。因为鸟人族强大的科技力量，萨姆斯的能量已经远超常人。而鸟人族为其量身定制的能量装甲（Power Suit）更是最大限度的发挥了她的潜力，使成为赏金猎人的她一次又一次的完成了不可能被完成的任务。她永远都不能忘记鸟人族长老对她的期望——成为真正的宇宙守护神！萨姆斯在用她的行动来回报鸟人族对她的培养之恩。

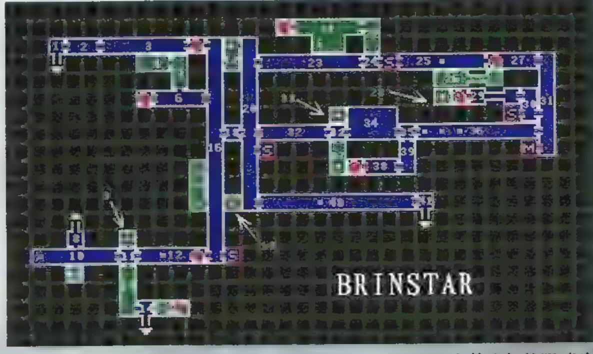
但是不幸的事终于还是发生了。一次偶然的事件，却毁灭了整个鸟人族。罪魁祸首就是Mother Brian。曾经是萨姆斯第二个家的Zebes行星上面现在已经没有自己的养育者，培养者。取而代之的宇宙中的神秘生物Metroid，这个仅靠β射线照射就可大量繁殖的家伙却拥有着可怕的力量，它可以轻而易举的吸收其它生物的能量。现在如此无耻丑陋的家伙却占据了那个曾经拥有无限辉煌的Zebes行星，这是萨姆斯所无法接受的。无论是为公还是为私，她都没有理由拒绝这次任务。她来到这里就必须要活着回去……

渐渐的已经进入了Zebes的大气层，飞船外壳因为摩擦而产生滋滋的声音。驾驶室里，萨姆斯面前的屏幕上出现了几行文字："紧急任务！"萨姆斯望了望窗外，似乎她能够透过这茫茫的黑暗寻找到星球表面上某个她曾经留下过美好回忆的地方。"调查Zebes行星上所有未知生物体Metroid，摧毁Mother Brian！"这是银河联邦对她下达的指示。"你不说我也会那么做的……"萨姆斯轻轻的对自己说。在她的眼睛里闪烁出一股异样的光芒，虽然不失妩媚（萨姆斯JJ的确是美女啊~-_-b）但是却散发出常人所不具有的刚毅，这也许就是胜利的预告吧……飞船终于降落到Zebes行星上，萨姆斯走下飞船，一切都还那么熟悉。但是过分的安静预示着这里已经变成一颗死亡的星球。萨姆斯踏上了通往地下秘密仓库的升降梯，而我们的故事就是从这里开始的……

BRINSTAR

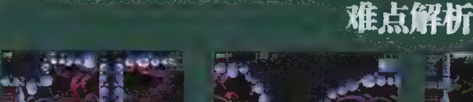


从开始处的[10]向左走可以得到Morth Ball,这样就可以通过右边狭窄的岩石通道，在[12]中可以找到本游戏的第一个鸟人族石像，并且被指引下一个石像的所在位置（[6]的左边），在[16]长长的峡道中，有一处可以利用球状态进入的狭窄通道，但是因为武器的射程不够，无法将赌在其中的岩石打碎，所以只能作罢继续上行。来到[6]左边的石像处，可以得到新能力Long Beam。这样萨姆斯的武器射程就可以提高了。回到[6]利用射程加长的光线枪打破上层的石头变成球状态进入通过[5][4]，[3]的左边有两个动物的头像赌住了去路,暂时无法通过,从右边的门出去，又可以找到一个石像，而被指示下一个石像的位置是在[38]左边。继续前行回到[16],原来无法通过的地方终于可以过去了。来到[20]后又会发现一个红颜色的门是无法通过了，无奈只好下行来到[40]得到新武器导弹Missile Tank。回来的路上会第一次遇上隐藏BOSS大蜈蚣,在其头部的眼睛睁开的时候,用导弹攻击。注意攻击它身上掉下来的小刺可以得到导弹或HP的补充，这次打不死它没关系，以后还有机会。现在再用导弹去打[20]中红色的门就可以通过了。通过[32][42][34][35]，在[36]中可以第二次遇到大蜈蚣。尽量多打中它几次。在其后面的位置可以找到一个Energy Tank。来到[31]后，通过下面红色的门可以找到地图房间。通过[30][29]后就

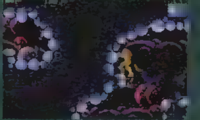
雪人：周边无极限，我们会继续下去！
终于看到广告了，PG的广告居然不像电视里或其他书刊中的广告那样烦人，很高兴可以放心地大买特买了。是否要以增加

可以找到下一个石像，得到新能力Bomb。从[29]出来的时候门突然无法通过，利用Bomb将下面的石块炸碎，这时候会出现许多可以吸血的小虫，利用Bomb就可以将它们全部消灭，这样门就可以通过了。原路返回，在[35]使用Bomb可以炸出一条通往下层的道路，在尽头可以找到一个石像（[38]左边）。并且得知下一个目标是区域NORFAIR。来到[23]利用Bomb炸开一处石块。通过一个记录点后可以得到一个Missile Tank，现在可以寻找去NORFAIR的升降梯了。回到[40]再次碰到大蜈蚣，最好抓住这次机会将其打死，否则就只有等到游戏中期再回到BRINSTAR时才能有机会再碰到它。打死它后可以得到蓄力枪Charge Beam,一直右行就可以找到升降梯。

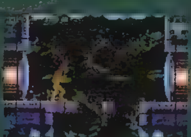
难点解析



[36]中Missile Tank的取得位置



[33]中道具的取得位置。[34]左上方有一个看不到通道，可以通在[33]，找到一个Missile Tank。



通往KRAID的升降梯。得到Bomb后来到[11]，炸在地面的石块可以找到通往KRAID的电梯。

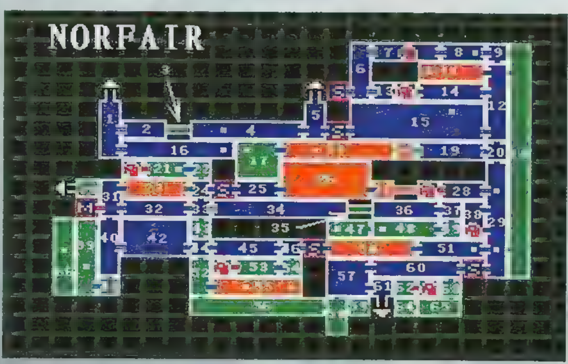


[9]的进入方法。在[13]的最下端有一个隐藏的容器刚好可以容下萨姆斯的球状态。在里面使用一个Bomb，就可以被弹到[9]中，得到一个Missile Tank。





NORFAIR&CREATERIA

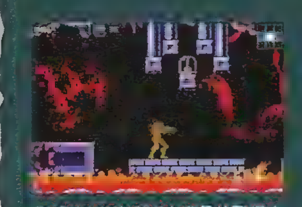




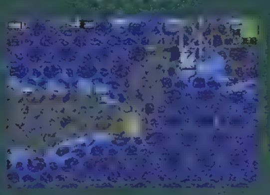
NORFAIR：下到[5]后左行,右边可以先不去。在[4]的最左边会发现已经没有路了。这时需要蹲下开枪，可以打出一个缺口。变成球状态后进入可以找到连接[2]与[4]的隐藏通道[3]，之后从[1]的电梯进入区域CREATERIA。

CREATERIA：来到CREATERIA的[11]后，进入[15]从左上方的口跳到[12]。在狭窄的坑道中可以看到一种印有奇怪图案的大石块。但是暂时还不能将其打破。用Bomb炸碎一些小石块进入[13]。可以找一个鸟人族石像，并且得到未知能力Unknow Item。现在萨姆斯的光线枪可以将图案的石块打碎了，从[13]出去的时候别忘了吃那个Missile Tank。回到[12]的坑道中后炸开图案石块,穿过[12]左边的门进入[8],落到最下面后,用枪射击左边的墙壁可以发现缺口。进入[9]后得到新能力Power Grip,这样萨姆斯就可以抓住墙壁的边缘了。之后的任务就是返回NORFAIR。

难点解析



区域NORFAIR[4]中道具的取得方法：这个Missile Tank在没有拿到Power Grip时，利用无限暴弹跳得到也可以拿到。



区域CREATERIA [15]道具的取得方法：左下角水中的一处墙壁是可以打坏的，里面藏有一个Missile Tank。



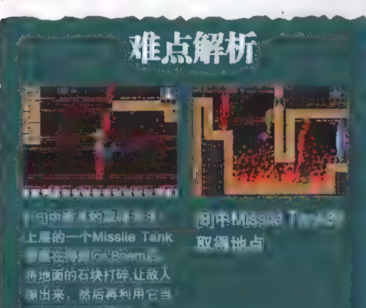
飞船的左右：在[8]拿到Power Grip后,通过[7]可以来到[6]。在这里萨姆斯可以找到她来时所乘坐的飞船。进入飞船不仅可以恢复HP和弹药,而且还能够记录。

NORFAIR

回到NORFAIR后，先来到[16]的最里面依靠Power Grip得到一个Missile Tank。然后通过[2][3][4][5]来到[15]，还是要依靠新能力Power Grip抓住墙壁的边缘跳跃前进。对付敌人的炮台需要用导弹攻击。通过[12]来到[14]右边的房间可以找到石像，并且获得新武器能力Ice Beam。这个武器的特点是可以将敌人冻住当作己方的垫脚。取得新能力后就无法返回[14]了，利用Bomb炸开石像左下方的缺口进入[13]。之后要频繁的利用Ice Beam冰冻敌人做垫脚的技巧。成功的来到[7]后就可以找到石像得知下一个目标区域KRAID,现在先要回到BRINSTAR去。



难点解析

[illegible]上层的一个Missile Tank[illegible]将地面的石块打碎,让敌人[illegible]出来，然后再利用它当作垫脚才能够得到。

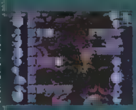
[illegible]取得地点

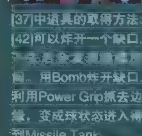
BRINSTAR

回到BRINSTAR很容易就可以找到通往KRAID的升降梯（前文有介绍）。但是既然来就不应该空着手走。因为得到了新的能力，以前无法到达的地方和无法拿到的道具现在可以去试试了。

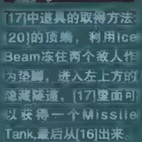
难点解析



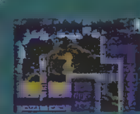


[37]中道具的取得方法：[42]可以炸开一个缺口，[illegible]。用Bomb炸开缺口，利用Power Grip抓去边缘，变成球状态进入得到Missile Tank





[17]中道具的取得方法：[20]的顶端，利用Ice Beam冻住两个敌人作为垫脚，进入左上方的隐藏隧道，[17]里面可以获得一个Missile Tank,最后从[16]出来。



[7]上层道具的取得方法：[16]的中部，同样需要用到Ice Beam和Power Grip两个能力，进入左边的隐藏山洞[7]。这里面一共有两个道具，下面那个暂时还无法取得



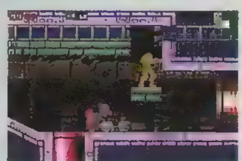
KRAID

下到KRAID的[6]后，用导弹打开通往[14]的红色的门，其中可以得到一个Missile Tank。来到[13]后会发现一个非常奇怪的柱状容器，但是却无法进入。在它的底下边缘使

又是新的一年，希望众小编将《掌机迷》办得更好！我的口袋妖怪磁贴小火龙有两张，GOOG LUCK!
穆鹏；19；男；101100；北京市通州区玉带河大街56号楼211室；兴趣：TV GAME、玩GBA、看书；

用Bomb可以打开缺口，找到进入隐藏房间[18]的通道。这里有一个容器大小刚好可以容下萨姆斯球形状态，在里面使用Bomb就可以冲破墙壁一直冲到[13]顶端，中间会有一个Missile Tank，不要忘记拿着。来到[8]后可以看到电力滑手，这是以后要经常用到的一个机关，但是因为还没有电力供应，暂时无法使用，从左边出来进入[7]，注意这里在向下跳的时候要向右开枪,成功的话可以打开一个隐藏的缺口，变成球状后进入,通过一个红色的门，在[9]找到了电力滑手的电力源。跳入槽中变成球状态就可以跟其终端接触,启动电力。用枪打中红色的球状机关就可以使滑手在两段移动，在[9]的最右边可以得到一个Energy Tank。通过一个记录点和[12]后，在[11]会遇到一个BOSS，这里要充分利用电力滑手与其周旋，BOSS的弱点是它头部稍下的红色部分，打败它后，污水就会退去。原路返回[6]后进入[15]，这里有一个电力滑手，注意用枪将障碍物打碎不要被挡住掉到污水中。从[3]上面的门进入[4]，注意[4]和[2]各有一个攻击力防御力都非常高的敌人。最好用导弹攻击,最后可以在[1]得到一个Missile Tank。再回到[3]用Bomb炸开下层的地面，发现下面的竟然是空的。在[21]可以通过Bomb炸开一个



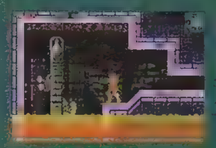
缺口找到一个隐藏通道,这是通往[34]的，而通往[35]的门被一个印有奇怪图案的石头挡住了，暂时还无法通过。在[34]右边的出口也有一块同样的石头挡住了去路。不要急，在左下图的位置可以打出一个缺口，从这里进入房间。

在房间内可以得到第二个未知道具Unknow Item,现在可以打碎那些奇怪的大石块了。回到[35]再来到[36]在地面同样可以发现一个隐藏通道，利用Bomb炸碎石块进入，打碎图案石块进入[38]。这里会有一个眼睛状的敌人附着在门上，在它睁开眼睛时候用导弹攻击，很快接可以解决它，接下来的就是BOSS了，玩家最好做完充足的准备再进去。伤害BOSS的方法是先用导弹攻击它头上的红点，在其张开嘴的时候再用导弹猛轰。注意萨姆斯可以落脚的地方会越来越少，灵活的运用Power Grip抓住最上方的小方块可以起到事半功倍的效果。消灭BOSS后到左边的房间获得新能力Speed Booster。正好可以利用BOSS房



间右边的墙壁做个实验，冲破障碍就可以回到[40],现在萨姆斯所具有的能力基本上可以找到KRAID区域所有的道具和隐藏房间，大家接下不妨耐心找找吧，卡住地方请留意下文。

难点解析



[10]中道具的取得方法：[11]中完成BOSS战后不要马上离开，仔细观察可以发现下面还有空间存在。用Bomb炸开缺口来到下层。在最左边向墙壁开枪可以打开缺口，进入[10]得到一个Missile Tank。



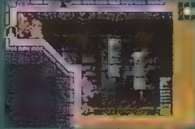
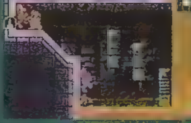
[5]中道具的取得方法：[6]左边记录点左边的墙壁有一个隐藏的通道，变成球状态进入[5]可以得到一个Missile Tank。



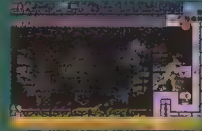
[30]中道具的取得方法：这里一共有4个隐藏的凹槽，可以利用它的冲力将上面的3个障碍物打碎，然后再利用最后一个凹槽以球形状态抓去滑手得到一个Missile Tank。



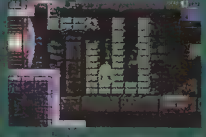
[illegible]进行加速在冲刺的状态下冲破障碍。

[illegible]Missile Tank[illegible]位置



[17]中道具的取得：[illegible]Speed Booster能力后再去[17]，利用加速在冲刺状态下跳到右端可以打碎包围道具的石块，得到一个Energy Tank。



[23]中Missile Tank的取得方法:利用Bomb炸电力滑手的机关，在滑手经过头顶的时候利用Bomb弹力飞起抓住滑手。在经过道具的上方时按B键马上降下。



进入[32][33]的方法：要想到达[32][33]，必须要通过[37]的隐藏通道才可以，从[31]是无论如何都过不去的。

风林・雪人：在祝您好运的同时、俺们也赔了，555555555　飞月：一对儿财迷啊！
我是一个口袋饭斯，但至今仍没收集到全部图鉴，希望在下期隆重推出《口袋》的全图鉴，让我大开眼界！



BRINSTAR&NORFAIR

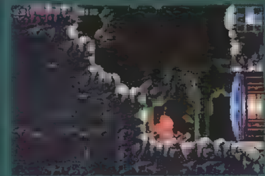
回到BRINSTAR的[14]，右边的墙壁突然出现坍塌，露出一个缺口，从这里进入[15]，并在右边找到一个石像。萨姆斯的下一个目标还是NORFAIR。

从BRINSTAR[41]下到NORFAIR。直接来到NORFAIR的[15]，利用长距离进行加速在冲刺状态下冲出[15]打通[12]与[20]之间的通道。同理[20]与[29]之间的通道也需要用到冲刺来突破。最后可以在[28]左边的房间内找到石像，并且获得高跳Hi-Jump能力，利用此能力在[29]中得到一个Missile Tank。然后来到[38]找到另一个石像，完全恢复后要再次回到BRINSTAR。

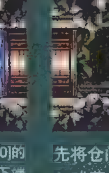
直接来到BRINSTAR[24]上层的墙壁可以打坏，利用Hi-Jump可以很轻松的来到[22]，在到达[21]左边的石像的途中。萨姆斯会发现那种武器无法对其造成伤害的类似植物的敌人会被那种吸收能量的小虫轻易的破坏掉。来到石像处可以得到新能力Varia Suit。现在萨姆斯不仅防御力大幅度提高，而且对于岩浆和具有腐蚀性的液体也有完全抗拒的功能。回到[25]，在其最右边可以使一些虫子附着在萨姆斯的身上，然后将它们带到[26]去，利用身上的虫子将挡道的敌人破坏掉。终于从下面进入[25]右边有石像的房间。在鸟人族的指引下，我们下一个目标还是NORFAIR。



难点解析



[7]下层和[19]中道具的取得方法：[40]的左段一段距离可以加速，冲到[20]下端的时候可以进入冲刺状态，按"下"进入蓄力状态后，从右边的门回到[40]去。



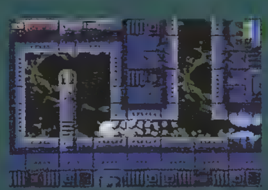
先将仓门打开，然后按两次"下"进入球蓄力状态，在斜坡下跳起蓄力水平飞行。



这样就可以冲破障碍进入[19]取得道具Missile Tank了。



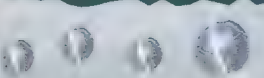
而进入[7]下层就要比上面那个稍微麻烦一点。冲刺的位置相同，前2步都是一样的。当球已经贴着地面飞行到这里的时候马上按"下"再次进入球蓄力状态，回到斜坡下，再次蓄力水平飞行。



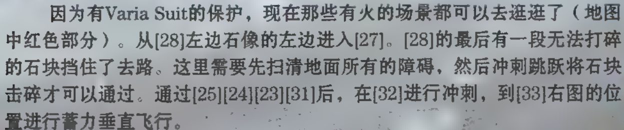
成功的话就可以跃过中间的断层直接飞到对面，破坏掉障碍物，得到本游戏的第一个"超级导弹"Super Missile。



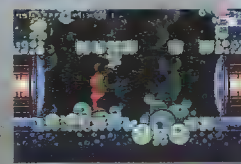
[28]中道具的取得方法：污水下一处可以用Bomb炸开的墙壁，进入到里面可以得到Energy Tank。



NORFAIR



因为有Varia Suit的保护，现在那些有火的场景都可以去逛逛了（地图中红色部分）。从[28]左边石像的左边进入[27]。[28]的最后有一段无法打碎的石块挡住了去路。这里需要先扫清地面所有的障碍，然后冲刺跳跃将石块击碎才可以通过。通过[25][24][23][31]后，在[32]进行冲刺，到[33]右图的位置进行蓄力垂直飞行。



这样就可以来到[22]了，在[21]的左边房间可以找到石像，并且获得新

赵少杰；14；男；030045；山西省太原市朝阳街24号；兴趣：玩掌机、球类运动、看电视、听音乐、睡觉；
雪人：别着急，饭要一口一口地吃不是？

能力Screw Attack。出来的时候可以在[21]试验一下，顺便得到一个Missile Tank。再回到[31]进入下面的隐蔽的场景，依次通过[40][42][44][45][46][54]，在[53]中消灭一个非常强的敌人后在左边的房间找到石像，得到新武器Wave Beam。通过一个记录点后，利用Wave Beam击碎不断快速回复的石块，用冲刺突破[50]。来到[51]后会有两个像虫子一样的大怪物挡住去路，它们虽然有坚硬的外壳，但是下面的肚子却是其致命的弱点，第一只很好办，只要利用Wave Beam透过墙壁攻击它的腹部就可以了。第二只则需要动些脑筋，因为光线枪和导弹都无法击中它的下面。这里需要用光线枪将它尽量打远一些，然后看好机会在地面上放好Bomb，它冲过来的时候刚好爆炸，几次就可以搞定。再次回到[29]，通过一个记录点和[60]就可以到[57]去见BOSS了。



这个BOSS战比较简单，打法也相对单一一些。先用光线枪将空中飞的一个敌人冻住，然后将它作为垫脚用导弹不断攻击BOSS上面与墙壁连接的部分。搞定后乘坐[61]的升降梯来到RIDLEY，可是到这里才发现左右都没有路可走。无奈之下只好再次返回NORFAIR.[57]，而刚才BOSS的尸体已经不见了，却多了一条隐藏的通道，于是萨姆斯从[58]再次进入RIDLEY。

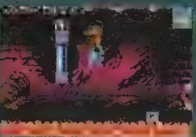
难点解析



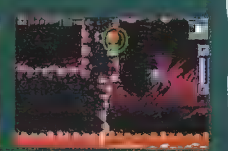
[18]中Missile Tank的取得位置



[17]中道具的取得：在图示的位置使用Bomb，然后用最快的速度向左边跑，在下面的石块还没炸完前跳上道具所在的高台。这里可以得到一个Super Missile。



[47][48]中道具的取得方法：在[47]要利用枪将从管道中不断冒出来的敌人冰冻住，然后将其作为垫脚得到道具Super Missile，注意这里冰冻敌人的位置很重要，否则是无法跳到上面去的。



接下来的动作是紧接着上面的，敌人解冻后再次将其冻住，第二次做垫脚，打开对面的隐藏通道，里面可以得到一个Missile Tank。



出来的时候就容易了只要一个蓄力水平飞行就OK了。



[51]中道具的取得：消灭两只大虫子后，在上图的位置可以找到一个Energy Tank



[10]的进入方法和作用:在房间[9]利用导弹可以在上图的地方打出一个缺口，从这里可以进入[10]。



进入后在如图的位置打碎隐藏的石块，来到右侧可以通往下面的通道。这里需要不断利用三角跳或者是无限暴弹跳，难度比较大。通过[10]最大的好处就是可以节省一大段的路程，可以一开始就走这里，然后直接去见BOSS，虽然中间会落下很多东西，但是对于一些追求快速通关的玩家来说却是一个相当棒的捷径。





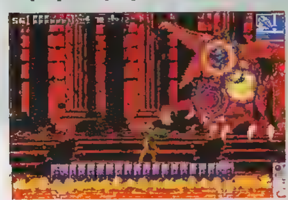


RIDLEY

首先来到[2]，刚才那个蛹一样的BOSS原来已经变成了"蜂"状怪物，不用对它客气用导弹或蓄力光线枪攻击它的尾部。打败后可以在右上方得到一个Super Missile。用超级导弹打开[8]左边绿色

这期VOL.9给的赠品太帅了，不幸的是被我CF看见抢走了3个，只剩下一个给我。祝《掌机迷》越办越好，小编们的身体棒棒的，口袋越来越鼓，在新的一年里大家要继续支持正版哟！师启宇，河北：

的门，在[8]中可以到一个Energy Tank，但是要注意中间的地板是空的，如果直接走过去就会落到[13]去。从[4]的右下端打开一个红色的门，通过一条长长的通道[39]来到[22]。上面的道路被又一种图案石块挡住，从[21]依次来到[20][19]，再从[19]落到[28]，左边就是记录点,而BOSS就在后面的房间里。打死看门的"眼睛"后，来到房间里发现这里竟然空无一人，萨姆斯来到左边的房间，发现一个石像，并且得到第三个未知道具Unknow Item。现在可以打碎刚才遇到的那些图案石块了。离开之前别忘了在左边取得一个Energy Tank。回到[26] BOSS的房间后，BOSS终于出现了，这个BOSS真是弱得可以,基本上就是想怎么打就怎么打，没有丝毫的难度。用导弹给它轰死后BRINSTAR[2]中的双头石像的封印终于被解除，通过[22]回到[9]的升降梯处，再次返回BRINSTAR。什么？你不知道怎么从[27]出去……笨啊~不会用敌人做垫脚吗？同样的[11]中Missile Tank的取得也需要用到类似的方法。



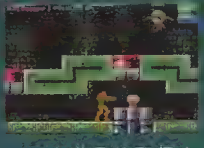
难点解析



[30]中Missile Tank的取得位置



[16]的进入方法：在图示的位置使用Bomb，就可以炸出一条隐藏的通道，里面是一个Super Missile。



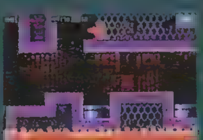
[32]中道具的取得方法：从下图的位置用Bomb炸开通往下层的隐藏通道，在里面可以得到Energy Tank。



[15]的进入方法以及[17]中道具的取得。[17]中拿完道具先不要走，这里还有一个隐藏的通道，正是通往[15]的。



[17]中两个Missile Tank的取得方法也比较简单。下面那个需要利用到萨姆斯空中球状态按"上"恢复普通状态的特点，在落到地面前击碎石块快速抓出墙壁的边缘。而上面的如上图可以在左边打碎一竖道的墙壁，跳上去即可得到。



[38]的进入方法：这里要在[39]左端的上层铁丝网里冲刺，下来前进入蓄力状态。



进入记录点前有一个斜坡，要利用这个斜坡变回冲刺状态。



一直冲到[4]就可以打开地面的障碍物了。





雪人：你很幸福啊！还有女朋友抢你的东西，羡慕中！　飞月：谢谢您的祝福，也祝您身体健康！

[37]中道具的取得方法：从[38]的右端开始加速，到达[37]左端后进入蓄力状态，并且使用蓄力垂直跳跃，来到里层。

之后要频繁的利用Power Grip和球状态空中按"上"变回普通状态的特性来到下图所在位置，接下来是难点

[illegible]落下，注意落下途中要用最快的速度变[illegible]状态，并且打碎左边的一个石[illegible]住边缘，得到左下的Missile Tank。[illegible]之后的就简单了，来到上图的位置就可以轻松的得到另一个Missile Tank。

[35]的进入方法：第一步从[39]右端上层的铁丝网里开始加速，下来前进入蓄力状态。

进入记录点后，先用枪将门打开，在凹地处使用蓄力水平飞行，遇到斜坡后马上按"前"再次进入冲刺状态。

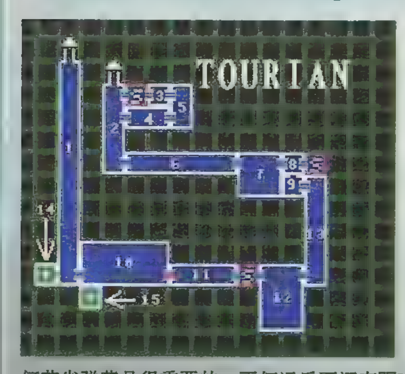
来到[22]后马上按"下"再次进入蓄力状态，用最快的速度爬上几个台阶，在目标处使用蓄力水平飞行进入[35]。

[illegible]力后再来这里，会容易得多。

[illegible]中道具的取得方法：首先要从[35]进入[23]才可以，利用蓄力垂直飞行，在上图的地方向上飞。

这里面道具的取得相对比较简单，从[23]的左边开始加速，到[24]后进入冲刺状态。[illegible]，但是要注意地面上有一个需要用导弹打碎的[illegible]。最后要在冲刺状态下[illegible]出一个[illegible]，这样才能进入[illegible]Missile Tank。

NORFAIR&BRINSTAR&TOURIAN& CREATERIA



从RIDLEY回到NORFAIR后，会发现升降梯的右边墙壁出现坍塌，进入后可以找到一个已经破碎的鸟人族石像，通过[65][64][59][56]一条长长的隧道后，在[56]的右端使用蓄力垂直飞行，可以一直冲到[22]。然后乘坐[5]处的升降梯回到BRINSTAR。

来到BRINSTAR后，直接通过[2]的封印，乘坐[1]的升降梯下行到TOURIAN。

TOURIAN这里的地形比较简单，而且也只有一条路，但是敌人Metroid和满屏幕的炮台却着实是不太好对付。在攻击Metroid的时候要先用冷冻枪将其定住，然后再利用导弹攻击。但是这里整个区域都没有鸟人族的石像，也就是说没有完全恢复的地方。所以如何节省弹药是很重要的，更何况后面还有跟Mother Brian的决战呢。因为在[10]要利用大量的导弹攻击水晶柱体。后面紧接着就是BOSS战，建议之前在[11]打圆圈炮弹将导弹和HP补满再过去。在和Mother Brian的BOSS战时建议先用普通导弹将外罩打破。在它的实体暴露出来后，它会放出激光来攻击萨姆斯，注意看攻击的前兆，要及时跳起躲过，然后在它眼睛还没有合上的时候用超级导弹猛轰。这个BOSS战与之前的战斗相比有些难度。关键还是在弹药和HP的储备上。多利用冻住的圆圈炮弹做垫脚可以起到比较好的效果。

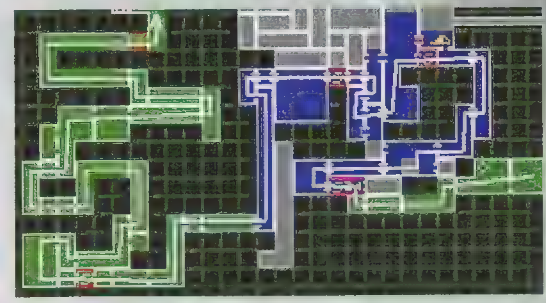


早先对掌机的书就爱不释手，比如《绝对GB读本》、《超GB特辑》等，现在每月一餐《掌机迷》，吃得很香！
殷子龙；男；614000；四川省乐山市海棠路72号；兴趣：动漫、卡拉OK、滑板；

接下来是2分钟的时限，快速从TOURIAN[1]上端的升降梯脱出。这里是连接CREATERIA的 马上乘坐在CREATERIA[6]中停留的飞船离开这里。这里要注意的一处是CREATERIA[3]和[4]之间的障碍，需要从[2]开始加速，到[4]正好可以变成冲刺状态，来到[6]的飞船处。萨姆斯终于"完成"了这个艰巨的任务,回到自己应该去的地方。

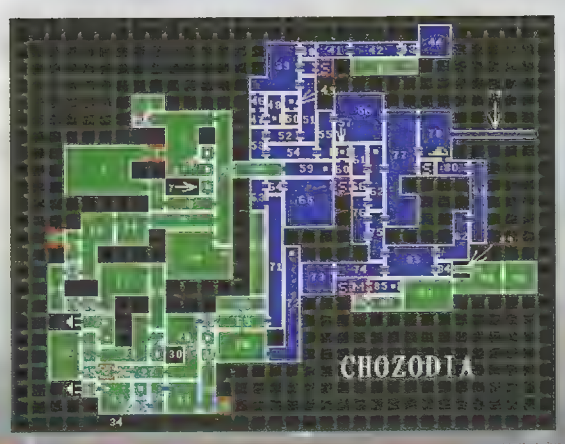
本以为全部都结束了，但是老天却跟萨姆斯开了一个不大不小的玩笑，在萨姆斯乘坐飞船返回的途中遇到了自己的死对头宇宙海盗。虽然萨姆斯凭借其高超的驾驶技术甩掉它们，但是最后还是被敌人的炮弹击中了飞船的核心部分。无奈的萨姆斯只好进行迫降，再次回到Zebes行星 而萨姆斯因为一时大意，在飞船上的时候已经将能量装甲脱掉，现在她的手中只剩下一把没有任何攻击力的蓄力光线枪。为了能够活着离开这里，萨姆斯只好只身冒险潜入宇宙海盗的飞船内部……

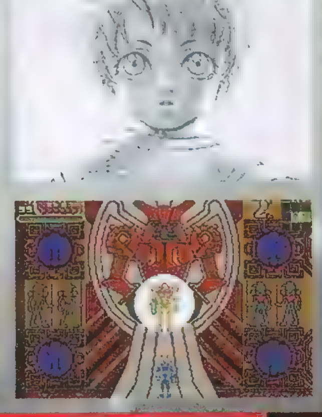
CHOZODIA



因为没有武器和盔甲，萨姆斯这次的行动非常的危险。蓄满力的光线枪只能使海盗敌人短时间的昏迷。所以最好的办法还是尽量隐蔽自己，不要和敌人正面交锋。一旦被发现也要尽快找到安全的地方躲起来。只要一段时间敌人找不到自己就会解除警报。（合金装备?!），因为这里的路程比较长，且经过的房间数目众多，不好描述。大家可以看一下大概的行动路线。只要可以到达鸟人族的遗迹处就OK了。

萨姆斯误打误撞来到了连宇宙海盗都没有发现的鸟人族遗迹。在这里萨姆斯看到了熟悉的画面，她突然想起了过去鸟人族长老Old Bird曾经也带着自己看过类似的图案。这时候画面中出现了一个谜一样的影子,在他的手中有一面镜子，而镜中的人正是自己。这里要在镜子变成奇怪图案的时候再开枪射击，4次以后封印就会解除。突然镜中的自己变成了身穿能量装甲的样子，可能是萨姆斯体内的某些能量使她与这里产生了共鸣，萨姆斯不仅再次拥有了能量装甲，而且比以前的增加了几个新能力。现在萨姆斯拥有了空中无限跳跃的能力的Space Jump，威力更大的武器Plasma Beam以及不惧怕各种岩浆污水并且可以在水中自由行动的Gravity Suit。真是因祸得福啊！





因为本场景地图比较大，这里除了一些重点地方和主要路线外，其它的大部分的场景还需要玩家自已去探索。如有不便还请读者大人原谅。从[1]出来后，一直下行从[69]位置进入地图蓝色区域。来到[78]可以找到海盗的战斗飞船，但是暂时无法离开。从[78]左上方的门进入[77]，最后可以来到[39]，这里有一条隐藏的通道进入[46]，最后在[48]终于找到超级炸弹Power Bomb。可以用它来炸开黄颜色的门。终于萨姆斯拿到游戏中所有的能力和装备。下面要做的就是如何从这里逃离出去了。接下来本文将对之前的因为能力不够而拿不到东西做一次"清场"，如果想快速通关的玩家请略过下面这段文字……



遗漏篇





要回到以前的场景就必须要从CHOZODIA出去（废话），这里稍微有些难度。首先来到CHOZODIA[69],利用Power Bomb将玻璃罩炸碎。这里是最关键的地方。然后就会落入[70],向左边走。[32]是通往CREATERIA的通道。需要用Power Bomb打开黄色的门。到了CREATERIA就好办了，下面就请大家跟我一起来捡漏吧。

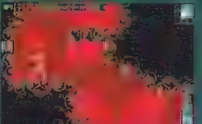
NORFAIR篇



[39][66]中道具的取得方法：[40]下面的岩浆里面是隐藏的区域，在如图的位置使用导弹打开缺口。



[39]中Missile Tank的位置这里先要用Bomb将下面的石块炸碎。而下面又是会陷落的石块,这里需要抓紧时间用导弹将上面的石块打碎,然后跳上去得到道具。

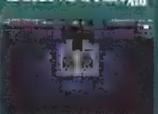


从[39]进入[66]的位置在这里



利用无限跳跃的能力Space Jump在最上端得到一个超级炸弹Power Bomb。

BRINSTAR篇

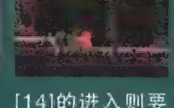


通往CREATERIA的隐藏方法;来到BRINSTAR区域的[10]，在中间的某处使用Bomb,会发现下面一层可以使用Power Bomb,炸开后里面有一个弹球装置。利用这个可以直接进入CREATERIA。

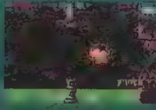
TOURIAN篇



[14]和[15]的进入以及其中道具的取得方法：[15]的进入比较容易，在上图的位置使用Bomb，会有一个需要超级导弹才能打碎的石块，打开缺口后里面可以得到一个Power Bomb。



[14]的进入则要麻烦许多：首先要在[13]加速，进入冲刺状态后马上按"下"进入蓄力状态。



蓄力状态进入[10]后利用Space Jump飞到一定高度后，按"上"萨姆斯会从旋转攻击Screw Attack状态恢复成普通跳跃状态。这时再按跳推方向"左"实现高空的蓄力水平飞行。动作需要一气呵成,难度较大（注：后文需要利用此技巧的地方都不会做出详细说明,只会用"高空的蓄力水平飞行"来[illegible]）

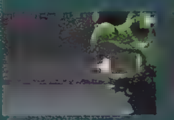


成功的话就会越过障碍物直接冲进[14]，里面可以获得一个Missile Tank。

一日,偶在教室里看PG正入迷,不巧老班灭绝师太已在偶边正虎视眈眈．“拿来”．“不干”．“快点拿来”．“偶不干”．老班见状，强行从偶台板里抽出语文作文说：“都写了，干啥不交啊”？偶暴汗。王宏臻；19；男；200437；上海市虹

CREATERIA篇

本场景剩下的三个道具取得方法都非常有挑战性，即使知道方法也要练习多次才有可能成功



[12]右上方道具的取得方法：首先要从区域CHOZODIA的[20]开始加速，穿过区域CREATERIA的[14]进入冲刺状态。来到CREATERIA的[12]后，也就上图所在位置马上按"下"进入蓄力状态。

利用"高空蓄力水平飞行"（具体方法见前文），冲到对面去。注意这里飞行的高度大概要比途中经过最高的那个柱子高出一个球状直径的高度。



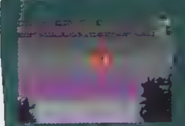
按住"前"冲上对面的斜坡，进入冲刺状态，然后用最快的速度按"下"，再次进入蓄力状态。



再次向对面使用"高空蓄力水平飞行"，同理冲上斜坡的时候还要按住"前"，只要高度准确就可以冲破障碍得到道具Super Missile。



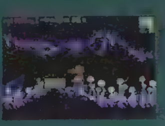
[12]中右下方道具的取得方法：和上面那个道具的取得方式类似，这里也需要在同样的地方进行加速，不同的是来到[12]后要进入球蓄力状态。



让在蓄力状态的球滚到下方的小平台上，然后使用蓄力水平飞行，刚刚好可以冲进洞穴内。



成功后可以得到一个Missile Tank。



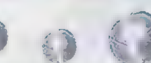
[6]中道具的取得方法：首先要扫清地面的障碍，将[11]中两个需要用Power Bomb炸掉的方块除掉，为冲刺做好准备。



以冲刺状态穿过[10]之后来到[6]，马上进入球蓄力状态，并且在图示的位置跳起向左上方做蓄力飞行。



穿透墙壁后再用一个Power Bomb就可以得到道具了。

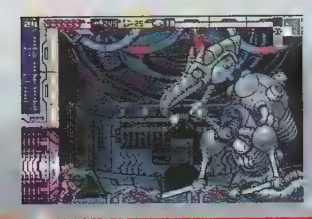
CHOZODIA





从[39]右上方的出口一直向右边走，在[44]终于迎来了我们的最终BOSS。

虽然是最终BOSS，但是仍然是不堪一击。它的弱点是胸部发红光的部分。用超级导弹击中数发就可搞定。之后就是要在宇宙海盗的飞船爆炸前离开这里。这里有5分钟的时限。用最快的速度来到[78]。到达后会有两个黑颜色的海盗敌人挡住去路，必须打败它们才能够通过。因为导弹对他们无效，只能使用光线枪，如果有蓄力枪会好很多。消灭掉所有的敌人后，乘上宇宙海盗的战斗飞船，萨姆斯历尽千辛终于离开了Zebes行星。可是她也许并不知道，这仅仅只是一个开始而已……







口区运光路113号501室；兴趣：玩GBA、PS2以及一切游戏方面的事：
你们做的光盘内容太烂！国内有几个有GBA media，你们做个那么大的ROM放盘里干嘛。这么久了，才放到400个游戏ROM，

难点解析

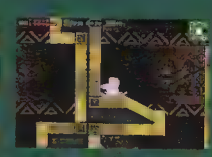
[59]的进入方法：本游戏设计最为BT的一处道具取得方法，中心思想就是要利用斜坡来使萨姆斯在冲刺状态和蓄力状态间切换，从而更长时间的保持蓄力状态，以达到远距离的冲刺位置仍然可以为目标服务的效果。



从[2]中最下层开始加速，进入蓄力状态后，跳到二层利用斜坡变回冲刺状态，再马上变回蓄力状态。



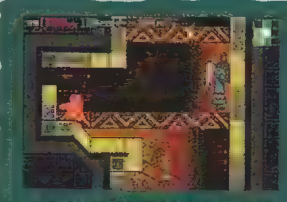
第二个有斜坡的台阶，继续保持蓄力状态。



第三个有斜坡的台阶，稍不留神，"下"键按错了就会前功尽弃。



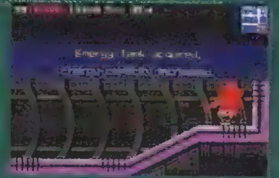
终于来到[2]的最上层，仍然要利用这里的斜坡进行第四次蓄力。



来到[4]后，第五个斜坡位于隔壁房间[3]的右边，也就是[2]与[4]之间门垂直的正下方。在这里进行第六次蓄力。



终于来到目标位置，使用蓄力水平飞行。



一共五个斜坡，六次蓄力，这个Energy Tank可真是来之不易啊！

[30]中道具的取得方法：这里的石块安排位置很容易让人产生是从[69]冲到[29]进入冲刺效果的假象，但是这里无论如何都无法一次破坏掉两层石块的，所以正确的方法应该是从下面垂直向上冲。



从[37]的最左段开始加速，进入[38]后进入冲刺状态，蓄力，在大约中间位置使用蓄力垂直飞行，搞定！



[45]中道具的取得方法：从[43]开始进行加速，到[42]时在冲刺状态使用普通的跳跃，将两层石块全部击碎。



从[42]的最右端开始加速，在上图位置变为蓄力状态，然后跳到下面的[46]中。



这里因为不能碰到顶上，所以飞行的高度非常重要，如何调整参照前文，成功后取得本游戏的最后一个Energy Tank。

隐藏要素

无论以任何难度只要通关一遍就会追加"困难模式"，在OPTION中追加画廊模式和FC版《银河战士》模式，如果和前作《融合》进行联动的话可以自由欣赏《融合》中的各种结局画面

以下为八种不同结局可以得到的奖励图片：



任何模式通关时间在4小时以上



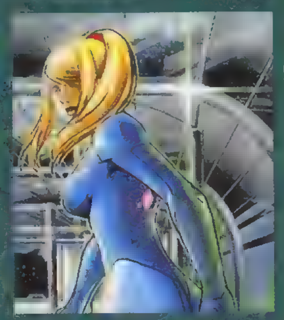
普通模式2小时内通关，道具收集率100%



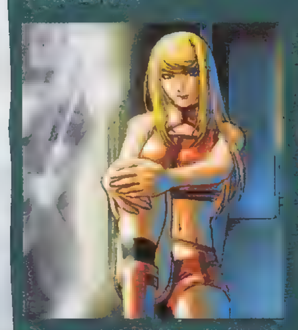
普通/困难模式下通关，时间在2-3小时，道具收集100%



普通/困难模式通关，时间在3-4个小时，道具收集在15%以上



普通/困难模式下通关，时间在2小时以下，道具收集率15%以上



普通模式下通关，道具收集在15%以下



困难模式下通关，道具收集15%以下



困难模式通关，时间在2小时以内，道具收集100%

全流程全研究完

盘。（玩笑！）其实光盘的内容也让我们很头痛，因为读者们的口味差异比较大，我们希望能够尽可能多地满足不同读者的需求，由于光盘的容量有限，数量可能会少了一些，也请广大读者能够理解，说到底，《PG》是为全体掌机迷服务的不是？

ONE PIECE





GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2002.11.15	
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：对应通讯线

故事背景

他拥有世上一切财富、声望和权力，他就是海贼王--葛鲁多·罗渣。

他临死前说的一句话，驱使全世界的人进入大海--"想要我的财富吗？可以的，我把一切都放在那里，你们去找吧！"

于是，海盗时代开始了……

而One Piece指的就是海贼王葛鲁多·罗渣留下的秘宝。据传它藏在世上最危险的航道--伟大的航路上。

游戏人物介绍



船长——蒙其·D·路飞（モンキー·D·ルフィ）

特长：因吃了恶魔果实之一的橡皮果实，所以身体可以任意伸长。

目标：得到葛鲁多·罗渣的密宝--One Piece，成为海贼王。

身高：172cm　　年龄：17岁　　生日：5月5日

简介：在某个海岛小渔村长大。和暂驻在渔村的大海盗红发撒古斯感情很好，于是一心想成为海盗。眼下的疤痕就是为了显示自己够狠自己用刀划的。可是路飞7岁时糊里糊涂地吃了海盗们抢来的恶魔果实——橡皮果实（ゴムゴムの实），从此再也不会游泳。这样还能成为海盗吗？路飞的答案是--只要不掉到海里就可以了。

有一次，为了捍卫海盗的名誉路飞和山贼干上了，差点丧命，撒古斯他们及时赶到。但是路飞被扔到了海里，撒古斯为了救他被凶猛的海兽咬掉了左臂（非常感人的一段）。

红发撒古斯离开渔村出海时，把自己的草帽送给了路飞："将来你一定要还给我，当你成为出色海盗的时候！"

十年后，路飞真的出海了。他的目标是--海贼王！而那顶草帽，也成了路飞最珍爱的宝物。

特有能力：橡皮手，可以摇动椰子树、手伸长后抓住东西前进到平常不能前进的地方。

战斗员——罗洛亚·卓罗（ロロノア·ゾロ）

特长：三刀流剑法；睡觉；不死身（流再多的血睡一觉就好了……）。

某日与A君梭哈，偶取出《掌机迷》VOL.9 1本（看过了），A君取出GBASP一台，不幸ING。狗屎落到他头上我输了。A君大笑，取走《掌机迷》（静十分钟），A君成为京剧变脸王，大哭而去，丢下SP，偶视之"翻新机一部"……李汉琦：15

目标：成为世界第一的大剑豪！
身高：178cm　　年龄：19岁　　生日：11月11日
简介：卓洛自幼学剑，道场师傅的女儿古伊娜是他剑术上的目标。两人约定：我们中一定要有一人成为天下第一剑客！

可是古伊娜却因为一次事故死了。两人的约定只能由卓洛去实现。带着古伊娜的剑，卓洛踏上了成为天下第一剑客之路，"总有一天，要让天堂也听到我的大名！"

一路上为了赚钱，他开始做海盗猎人的工作，成为东海赫赫有名的人物。一次惹到了海军大佐摩根，并由此结交了初出道的路飞。

特有能力：打碎草堆、彻底消灭有攻击能力的植物（其他人只能让这些植物暂时昏厥）。





领航员--奈美（ナミ）
特长：机敏及金钱至上--天才小偷；制图及辨识天气--天才导航员。
目标：起初，作为小偷的奈美，目标是一亿贝里。后来，路飞他们帮她解决掉后顾之忧后，作为导航员的奈美，目标是--画出自己全部亲自到过的世界地图！
身高：168cm　　年龄：18岁　　生日：7月3日　　三围：B86W57H86
简介：在硝烟弥漫的战场上，襁褓中的她和年幼的姐姐被女海兵贝玛尔小姐收养。贝玛尔将她们带到家乡椰子树村，三人过着贫寒而快乐的生活。但是鱼人海盗团阿朗等人侵占了椰子树村，贝玛尔小姐在奈美面前被杀。"要活下去，总会有快乐的事发生。"奈美选择了艰辛的生存之路。有制作海图天赋的她被阿朗海盗团吸收为干部。她和阿朗约定，只要她凑齐一亿贝里，就可以从阿朗手中买到椰子树村和自己的自由。得不到村民的谅解，又要在仇人手下工作，以一个弱小的孩子要凑齐一亿贝里几乎是天方夜谭。但奈美在八年后做到了。

可是事情并没有奈美想象的那么简单。老奸巨猾的阿朗买通海军，在奈美即将集满一亿贝里的时候以贼赃之名予以没收。奈美辛苦为之奋斗了八年的成果付诸流水。面对忍无可忍、要誓死反抗阿朗的村民,奈美还是勉强挤出微笑说:"在等一下吧!我会再努力的,我会把钱再储回来!"因为，从贝玛尔小姐死去的那天起,奈美就向自己发誓不再让任何人牺牲了。即使自己要背负沉重的命运。好在有路飞这些好伙伴。阿朗的恶梦终于过去了。奈美,为自己的梦想去冒险吧！

特有能力：搜索宝物的位置、透视宝箱内是否存在炸弹类道具

炮击手--乌索普（ウソップ）
特长：吹牛；逃跑；弹弓（火焰星、臭鸡蛋、辣椒水……）
目标：成为真正的海上勇士！
身高：174cm　　年龄：17岁　　生日：4月1日
简介：在平静的海岛村庄，每天早上总有一个少年高喊着"海盗来了"冲进村子，人们骂骂咧咧的拿着扫帚出来追赶这个大话王。忙碌平凡的一天就这样开始了。这位大话王呢，就是乌索普啦。

乌索普很小的时候当海盗的父亲就出海了,母亲去世的时候也没有回来。但他一直相信父亲是海上的好男儿。梦想着自己有一天也能成为海盗。

有一天，听到真的海盗要来攻击村庄，乌索普急忙报信，可是竟没有一个人相信他。说谎真的是不太好，不过这并不是另一个"狼来了"的童话故事。乌



男；230000；吉林省长春市东北师大附中东校三年4班；兴趣：GBAF、PC、足球；
你们真应该来了解一下长春的GBASP市场，据我了解在长春市面上售卖的SP几乎全部是翻新机，价格在750元左右，而店

索普选择由自己来保卫村庄，让这一次的报信仍和以前一样是一个"谎话"而已。一个人来面对整整一船穷凶极恶的海盗可不是闹着玩的，而我们的乌索普只是一个普通的甚至特别胆小的少年而已，但在重要关头他还是很有勇气的呢。

当然，有路飞他们的帮忙，村子的平静安祥终于没有破坏。而乌索普也跟着路飞他们踏上了追寻梦想之旅。

特有能力：远距离激活开关。



厨师--山治（サンジ）

特长：美食；脚上功夫非常了得。

目标：寻找传说中的蓝海--All Blues，那里齐集了四大海洋的鱼类，是厨师的天堂。

身高：177cm　　年龄：19岁　　生日：3月2日

简介：山治出身北海。

十年前，山治在一艘大客轮的厨房打杂，梦想着有朝一日找到传说中的蓝海。大海盗赤足卓夫的海盗团来了，小小的山治毫不买账，跟海盗对抗，被卓夫不客气地踢了两脚。可是在接下来的大暴风雨中，卓夫毅然跳下海中救起了坠海的山治，两人流落到一个寸草不生的海礁上，卓夫把仅有的食物给了山治。（这里动画和漫画有个很大不同。漫画中卓夫把食物给了山治后，把自己的左脚当作自己的食物；可能觉得这样太过血腥，动画中改成卓夫因为救山治时脚被锚绳缠住，于是砍断了左脚）

在一望无际的大海中，忍受着饥饿等候不知何时会经过的船只，这样捱过了几十天，终于饿到极限，山治一直以为卓夫霸占了更多食物，准备杀他夺取食物的时候，忽然发现卓夫的左脚已断，显然比自己更为憔悴。原来卓夫当时声称是食物的大袋子里装的只不过是财宝而已。山治，哭了。

获救后，因为感恩，山治决心守护卓夫的海上餐厅；因为经历过极度饥饿，山治从不拒绝给饥饿的人一份食物。在打败觊觎海上餐厅的库里克海盗团后，山治参加了路飞一行。寻找蓝海吧，那是自己、也是卓夫的梦想……

特有能力：用脚移动部分大石块；游泳。



医生--东尼·东尼·乔巴（チョッパー）

特长：医术。动物系恶魔果实能力者。吃了人人果实，是可以七段变身的驯鹿。

特征：驯鹿。蓝鼻子的驯鹿。会说人话、可以直立的驯鹿。平常的样子像个可爱的小熊，想躲起来的时候总是把头藏起来，身子还是露在外面，好可爱！

简介：一出生就因为与众不同的蓝鼻子而被驯鹿群排斥的乔巴真是个苦孩子呢。自从它误食了人人果实拥有了人类的能力之后，他彻底被驯鹿群赶了出来，可是当他试图以人的身份生活时，又被当作雪男赶出了村庄。重伤的它对人类对世界失去了信心，这时，他被庸医--Dr.西尔尔克救下并收养。乔巴这个名字也是Dr.西尔尔克给它取的哦。有了同伴，生活变得快乐起来。

但是Dr.西尔尔克去世了。后来乔巴跟着Dr.古蕾娃学习医术，他从没有忘记过Dr.西尔尔克的信念--要拯救这个国家。后来在路飞他们的帮助下，暴虐的国王被打败了，人民重获自由。乔巴也跟随路飞他们一起出海了，要像Dr.西尔尔克一样去广大的世界看一看。

特有能力：身体变大时，力量增强，可以打碎一些道具，变小时可以进入小的洞穴等地区。

家拿出的日版SP比亚版（OR称港版）的包装要大两倍，正好与贵刊所说相反。吴春蕾；22；女；130061；吉林省长春朝阳区慈光路11-5号有线4门302室；兴趣：看&画漫画、吃、睡、看电视　发呆；

操作指南

按键	作用
A	调查物品/攻击/控制乔巴时为变身
B	发动角色的特有能力（地图上）
L&R	切换控制的角色
START	菜单/按两次进入料理制作
SELECT	退出游戏并存档
十字键	控制角色移动，连按两次是奔跑

菜单释疑

大地图上按START键可唤出主菜单，各选项含义如下：

选项	作用
じょうたいをみる	查看角色状态
ならべかえ	交换角色位置
アイテム	查看/使用道具

功能水晶

地图上有时会出现一些在石柱旋转并且颜色各异的水晶，其各种颜色所具有的功能如下表：

水晶颜色	作用
	存档
	回复所有数值+存档
	回复HP
	回复MP
	回复疲劳

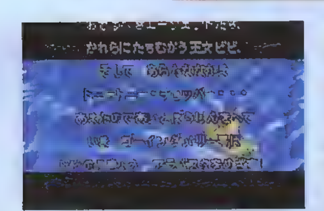
战斗方式简介

战斗会在一张5*5的方格盘上以SLG的形式进行，己方最多可以派出三名队员参战，中途也能更换队员；在战斗时按A键攻击敌人，命中后音效响起的同时继续按A键就能进行连击，连击最大次数为4次,注意奈美要有一定提前量按键才能形成连击，而乌索普则必须弹弹弓时就要按键；宝箱在战斗中必须有人（自己人或敌人）靠近才会出现，如果被敌人先行将其打开，里面的东西己方人员就得不到了；角色的等级升高移动力是不会增加的。

连击与普通攻击伤害差距考察：（个人计算所得,非官方资料）要打出连击是需要一些手感的，手感不是很好的朋友一定想知道连击跟普通攻击的差别吧，这里就做一下实验：实验人物是攻击力较强的卓罗和路飞（都是Lv6），使用普通攻击技巧，被攻击对象是约班村隧道的普通敌人，卓罗攻击一次得到的伤害是70，两次是77，三次是91，四次是112，由此得出的结果是普通攻击的伤害量只是四连击伤害量的62.5%。路飞攻击一次的伤害是59，两次是64，三次是75，四次是92，因此普通攻击伤害量是四连击伤害量的64%。

指令	作用
しゅうりょう	待机
いどう	移动
こうげき	攻击（可以选择招式）
アイテム	使用道具
ぼうぎょ	防御
にげる	逃跑
こうたい	换人

剧情攻略



题外话：ONE PIECE游戏的掌机新作《海贼棒球》就快发售了，这篇攻略就是为了给系列的Fans热身的，同时也欢迎没有看过原著的朋友一起来体会这款在2002年末有着精彩表现的作品！

路飞海贼团在"伟大的航路"与王下七武海之一克洛克达尔的组织有过一些摩擦之后，收留了因国家战乱而流亡异国他乡的公主比比，还得到医术高超的乔巴的加盟，如今，他们的目的地便是比比的故乡，阿拉巴斯坦王国！

龙卷风突袭

路飞在黄金梅利号上询问为什么还没到阿拉巴斯坦王国，奈美听后哭笑不得的说我们才离开前面的岛屿1天而已，比比接着告诉他，如果顺风，需要5天才能到达。随后这伙人吃饱了无事可做开始盘算着怎样钓

鱼，突然一只鹦鹉飞来，唧唧喳喳地嚷着"七岛上面有财宝！"这句话像平地惊雷一样在众人中间激起一阵骚动，视钱如命的奈美兴奋不已，熟悉地形的比比告诉她七岛就在东边不远处，路飞见奈美如此激动，生怕她会突然离去，因此联合众人一起劝阻她，不让她有下一步的行动，山治还一脚踢飞了那只鹦鹉，以免除后患。就在奈美快要抓狂的时候，不远处一个巨大的龙卷风在没有任何征兆的情况下出现，随后迅速地向黄金梅利号靠近，不知怎样应对的众人就这样被吞噬掉了……

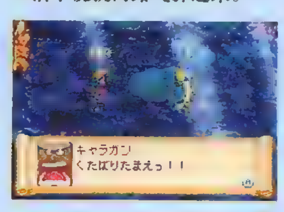
海岛西岸



昏迷着的路飞被海水冲到了一座海岛的岸边，被饥饿折磨醒来后他四处寻找同伴，同伴一个都没有找到，刚才那只鹦鹉倒是出现在眼前，鹦鹉还嚷着它知道路飞的同伴在哪里，路飞听后深信不疑，决定让鹦鹉带路，并给鹦鹉取了一个名字:不思议鸟（ふしぎドリ）。

现在熟悉一下操作，控制路飞到处走走，可以找到不少道具，注意大多数椰子树被攻击后会掉落道具，但是在中间的一棵却会掉落炸弹！

路飞跟着鹦鹉进入岛上的山洞，洞里一个手持大刀凶神恶煞般的男人正在发呆，路飞大声地叫他叔叔，并作了自我介绍，那人一听路飞是海盗，二话不说就向路飞扑过来。



这是在游戏中的首场战斗，攻击对手时注意掌握时机使用连击就能轻松获胜。

把来犯者击败，路飞带着鹦鹉往洞窟的更深处迈进。路上的红色植物当路飞靠近时会喷火攻击，一些地方还会掉落石块。

在洞里面绕了一圈，快要到出口时，刚才那个男人又出现在眼前，并且这次他也带了一只鹦鹉，他来这里是因为听鹦鹉说这里有财宝，财迷心窍的他以为路飞也是为了这个目的而来，所以他一心要置路飞于死地，这次他一上来就把一个炸药桶扔到路飞身上，不过好在威力不大，被激怒的路飞三拳两脚就放倒了这家伙。

海滩



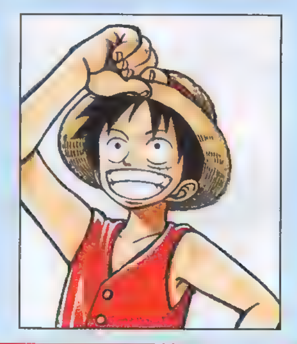
到了明亮的海滩，路飞的肚皮已经饿得咕咕乱叫，被饥饿冲昏头脑的他使出橡皮手准备生吞了那只鹦鹉，此情此景被一个名叫狄恩（ディン）的男子看见，他毫不犹豫地把自己的食物分了一些给路飞。从他那里得知，这座岛是七岛之一的西岛，他还由路飞刚才那招"橡皮抓鹦"的绝活中推断出路飞是恶魔果实的能力者，而恶魔果实的能力者必定与海军或者海盗有关，简单的几句话透露出此人决不简单的背景！随后的交谈中，路飞说到自己与红发撒古斯的关系时，狄恩表现出十分惊讶的神情，这更加证明了此人绝非等闲之辈。

狄恩走后，路飞把寻找同伴的事情交给了鹦鹉，而刚刚吃饱饭的他则用睡觉来打发时间……

海岛南岸



奈美跟卓罗为了财宝的问题在这里吵架，双方的心情平静后，奈美说风的味道没有任何改变的情形下突然出现龙卷风实在太不可思议了，卓罗对此也没有什么合理的解释，不过他对黄金梅利号的失踪很是惋惜。两人继续讨论下一步该怎么办，这个时候鹦鹉飞来，奈美见到它两眼放光地又想起了"她的"财宝，鹦鹉把路飞的情



况告诉了两人，于是他们在"不思议鸟"的指引下开始向西海岸前进。

刚进入森林，卓罗奈美就遇到两个"恶人"，交谈后得知他们是来这里寻宝的，其中一人还讽刺卓罗寻宝都不忘带上女人，并且声称岛上的财宝都是属于他们哈尔哲（ハルゼ）海贼团所有。这些话不但让卓罗听了不高兴，奈美更是愤怒得不得了，谁让他们提到财宝呢?接着两帮人动起手来。

在卓罗强大的攻击力下，两个海贼团的小人物转瞬间就被干掉。前进中，一些告示牌的旁边会有隐藏的道路可走，里面能拿到一些有用的道具，一定要仔细搜索。

没走多久，卓罗奈美见到两个海盗为了财宝在争执，他们身边都有一只鹦鹉，这两只鸟不但不劝阻两个海盗的行动，还火上浇油地说些挑逗性的话，而卓罗和奈美就是在两人一触即发的时候出现，海盗们见到他俩，主观地认为他们也是来寻宝的，还没等他们解释就联合起来向他们发起了进攻。



两个恶人被打败后，嚷着"原来是塞蒙海贼团（サイモン）的人"跑掉了。

从森林里出来，天气突然变冷，奈美极目远望时发现远处竟然有一座冰岛，这让二人不得不赞叹伟大航路的神奇。卓罗向鹦鹉问起路飞在哪里时，鹦鹉没有回答，不过它叫两人在这里等着，随后就飞走了……

海岛东岸



路飞等人都被龙卷风刮到烈日炎炎的海滩，而乌索普、乔巴、山治三人却来到了一个下着鹅毛大雪的海岛，此时他们正在分头寻找其他人，但一个都没找到。闲聊中，山治不但对奈美和比比想入非非，还打起了乔巴那一身御寒效果优秀的皮毛的主意，乌索普也跟他联手想强行剥掉乔巴的皮毛，乔巴被吓得不轻，一溜烟的跑掉了，接着三人在这里展开一场追逐战，期间忍无可忍的乔巴还把身体变大反过来追逐山治和乌索普……这场闹剧最后被"不思议鸟"终止，它说的话山治和乌索普根本听不懂,不过乔巴懂得它的语言，就把"你们的朋友我知道在哪里"这个意思的鸟语翻译给了他俩听,在乌索普的叫喊声中，三人跟着鹦鹉出发了。

密兹卡特山

刚进入这座山乌索普一行就遇到两个自称是梅利鲁（メリル）海贼团的人向他们索要食物，其中一人还想把乔巴弄来吃掉，乌索普为了将他们吓走，谎称他的"乌索普海贼团"有8000部下，那两人信以为真，慌乱中把他们是为了财宝而来到这里的原因说了出来，乔巴



因为自己的生命受到威胁，所以立即变身，两路人马言语不合展开了战斗……

之后三人借着乔巴的小身体穿过山洞来到一座小屋前，正要上前拜访时一个海贼突然从里面被打出来，跟着一个老头出现，还没等众人搞清怎么回事，刚才被打飞的海贼就带着主子寻仇来了。



虽然老头装傻声称自己不知道那个海贼被殴打的事情，不过来者抓着证据自然不会让他蒙混过关。而这些人就是前面遇到的梅利鲁海贼团的人，他们的首领梅利鲁小姐也在其中，她虽然是个漂亮的女孩，不过言谈间却十分蛮横无礼，就连本来看见她后灵魂出窍的山治都克制不住自己的愤怒情绪，乌索普和乔巴更不用说了，双方的第二次战斗开始!

战斗中山治旧病复发，近距离接触梅利鲁就心神荡漾导

我想知道为什么我在光盘中找不到你们所说的那些内容？还有为什么云云的QQ老是不上线？丁旭；23；男；117000；辽宁省本溪市胜利路38号；兴趣：游戏、足球、篮球；QQ：250848592；E MAIL：chinading1982@sohu.com；

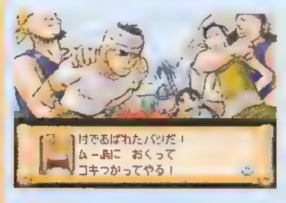
致战斗不能，所以就把消灭杂兵的任务交给他吧。

击退梅利鲁海贼团的人，乌索普在老头的家里谈起他们正在寻找"乌索普海贼团"成员的事,不过这位名叫奥兹（オツ）的老头对此毫不知情，但他为报答三人的热情相助，将密兹卡特山西边有个杉柏村（サンバイ村）的事说了出来，希望他们能在那里找到同伴。最后三人还从老头这里得知现在所在的地方就是七岛中的迷岛（ミ-岛）的情报，同时由于鹦鹉"七岛上有财宝"的宣传，整个岛屿已经到处是海贼了，刚才他之所以将梅利鲁海贼团的人打出去就是因为他们毫无规矩的瞎闯。

杉柏村

进入村子，乔巴发现村口的留言版上面有卓罗和奈美曾经听说的塞蒙海贼团的留言:"杉柏村欢迎你，村民也好，海贼也好，在这个村子都能平等的生活，搞破坏和喧哗的人会被严肃处理"。三人对海贼团在这里维持秩序感到非常滑稽，于是议论起来，山治更是觉得这个塞蒙海贼团做的事迟早会被海军知晓，到时就麻烦了。

"你们几个，闭嘴！"



这声突如其来的大喊由不远处的村民发出，他呵斥三人不要随便评论别人的事，并说塞蒙海贼团是来帮助这个村子的。通过三人的调查，村民对塞蒙海贼团褒贬不一，看来内里一定有什么名堂。

三人刚刚踏进有两扇绿门的房子里，外面就传来"快找医生"的喊叫声，三人准备出去看看怎么回事，还没靠近门，又传来打架的声音，乔巴身材矮小，透过人群看到了事情的原委：几个为受伤的同伴寻找医生的海贼在村里叫嚷，他们的喧哗声违反了塞蒙海贼团定下的规矩，因此遭到逮捕，而村里的一个少女为了救人就过来阻止逮捕行动，并且也跟着高呼"医生快来"，塞蒙的人对她的做法十分不屑，还把这个女孩一并抓了起来。

山治见漂亮MM被欺负，而乔巴身为医生自然不会让面前的病人受到伤害，所以他们三个立即准备冲过去救人，这时老头奥兹奇迹般的出现在三人背后，并让三人把这件事交给他处理。



三个急性子等不及奥兹去解决这件事，一口气赶到村口拦住了那些海贼，战斗随即展开。

这些在海贼团打杂的角色自然不是三人的对手，三两下就能把他们解决，山治得到那位少女的感谢后高兴得找不着北，之后乔巴开始对那名受伤的海贼进行治疗。治疗结束后乌索普用伤员的生命安危逗他的同伴，那家伙信以为真惹得大家捧腹大笑，此乃后话，表过不提。

在这个杉柏村没有找到路飞等人的线索,"乌索普海贼团"的三人决定离开。来到西面的码头，遇见老头奥兹，山治觉得他对那个少女如此关心一定有什么原因，就率先发问他跟少女的关系，可惜什么答案都没得到。而乌索普和乔巴则向他打听塞蒙海贼团的情报，原来这个海贼团的首领塞蒙来这里以前是王下七武海的候选人,他的四个大干部都被悬赏3000万贝里，与路飞是同一个级数的强者（仅就当时而言，截止空岛事件之前，路飞悬赏1亿了~）,他的手下有上千人，他们掠夺了这个村子的所有宝物，别的海贼团畏惧他们的实力也不敢过问这件事。

奥兹走后，三人稳定了一下因招惹七武海级别的对手而忐忑不安的心情，商量着去借船，正要往村子里走时，奥兹又跑回来让他们去西面的海岸找交通工具，村里的船都被塞蒙海贼团霸占了。

三人来到西海岸，见到这里竟然有三只长相奇怪的大鸟，乌索普不禁感叹"这就是那个大笨蛋给我们准备的压轴好戏？"不过这也没办法，三人将怪鸟制服后骑着他们在鹦鹉的带领下开始寻找路飞等人。



没过多久，他们就找到了奈美、卓罗和路飞。

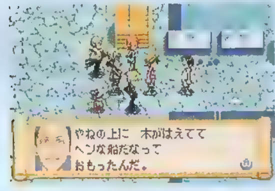
海岛南岸

刚刚睡醒的路飞精力十足，

雪人：如果你确实没有找到，请将光盘寄回邮购部调换。另外，云云还在学业中，不可能经常上线，这一点还请广大读者谅解！
看了本期，期待的游戏又多了一个《星之卡比》，《合金弹头A》怎么还没出啊！真想到JAPAN把SNKPLAYMORE的所

见到三只怪鸟非常兴奋，马上跑过去向他们"施暴"，三只被逼得抓狂的可怜家伙发了疯一般地到处乱闯，最后把一行人丢弃在南边的海岸。

全然不觉问题严重性的路飞到了这里还大喊"真有趣"，惊魂未定的众人这才发现还有比比和黄金梅利号没找到，山治稳不住了，以为比比已经被塞蒙海贼团抓走，卓罗叫这个笨蛋冷静下来，最后在路飞的提议下，众人决定去到处找找看。



向东走了不远，感觉灵敏的卓罗发觉有人正在靠近，待那人走到近前，路飞认出了他，原来是在西岸曾经遇到的狄恩，大家在交谈中，狄恩轻易的就发现他们这群人不只路飞是恶魔果实能力者，乔巴也是。他知道路飞一行对七岛上的财宝完全不感兴趣后相当吃惊，又听说他们正在找同伴就建议他们去约班村（ヨバンの村）碰碰运气。

约班村

在村子南面，大伙跟一个男子打听比比和黄金梅利号的消息，本来众人经过前面无数次的询问后几乎已经绝望，但没想到这个男人在村子北面见到过黄金梅利号，不过去那里需要用船，可村子里的船都被塞蒙海贼团霸占，现在唯一的方法只能通过北面的旧矿山过去。



由塞蒙海贼团把守的矿山入口东面过去就能抵达旧矿山的隧道。

在隧道里面转悠了老半天，路飞一行遇见一位名叫马尔库（マルク）面相不善的旅人，他说他找到600万贝里的财宝，现在只想找船离开这座岛，奈美得知他有那么多钱就变得非常热心此事，并提出只要能给她300万就能带马尔库离开的条件，路飞这时却老实地告诉他自己的船还没找到，马尔库听后破口大骂奈美，山治护花心切，马上跑过来准备教训他，这人还算理智，立刻走掉了。

在隧道的另一端就是希布村（シブ村）。

希布村

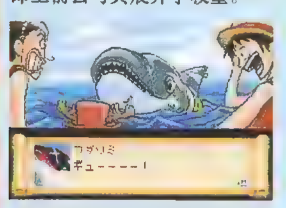
和在约班村一样，路飞一行跟每个村民打听比比的消息，无意中得知村长给塞蒙海贼团的人带走，大伙来到村长家，与地下室的老太婆聊了几句，她也没提供什么具体点的情报。出来后发现，一个名叫尼弗塔尔（ニフタル）并且自称"天才学者"的家伙带着众多强壮的塞蒙海贼团成员来到这个村子，他说传闻村子的地底下有古代遗迹，为了调查事情的真实性必须让村民全部离开，村民们纷纷对此表示抗议，其中一个村民还站出来大骂尼弗塔尔是笨蛋，听到自己被说成是笨蛋，尼弗塔尔顿时火冒三丈，他立刻命令手下强制让村民离开，善良的村民们当然不是这些恶人们的对手，就在山治动员大伙准备出手帮忙的时候，名叫赫伊（ヘイ）的男人带着一帮看上去更强大的手下先站了出来，村民们见到他非常开心，这个赫伊也没辜负他们，轻轻松松地就把塞蒙的人放倒，路飞和卓罗看到强者的表演也跟着村民兴奋地大叫起来。



就在大伙放松警惕的时候，尼弗塔尔居然搬出两个机器人，赫伊及其手下在这两台钢铁打造的对手面



前不堪一击，路飞见到这情况冒出一句"不过如此"的感叹，乔巴惊讶地嘴都合不拢地说"你就没有害怕的时候吗？"尼弗塔尔此时命令两台机器人攻击卓罗，出乎他意料的是，机器的攻击被卓罗简单地挡了下来，被激怒的路飞海贼团战斗三人组立即上前去与其展开了较量。



完事后大伙来到海岛北岸，在此处从赫伊那里了解到比比和黄金梅利号现在在他的手上，刚听到这个消息，大伙有点担心赫伊的企图，尤其是山治，马上跑过去质问他，不过他马上就表示他会带大伙去比比所在的伊兹岛（イッ）让众人团聚的。

山贼之家

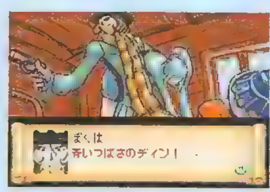
路飞等人借助超酷的交通工具鲸鱼来到伊兹岛的山贼之家，在门口，屋子里面巨大的呼噜声震耳欲聋，赫伊带着大伙进入屋里，打呼噜的原来是岛上最长者科迪（コウ），他对大伙的态度不怎么好，知道路飞众是海贼还十分生气，经过赫伊的解释他再问了一些希布村的情况后就离开了。赫伊的弟弟德伊（テイ）过来向路飞众解释说科迪因为被塞蒙海贼团的事情搞得非常烦恼，所以态度不好请大伙见谅，接着他告诉大伙比比的脚受伤了，现在正在二楼修养。

在二楼最深处的房间，山治迫不及待地准备往里闯，奈美以女生的房间不能乱走为由阻止了他的"入侵"，在奈美的带领下，比比跟大伙终于团聚了，当然，还包括比比的坐骑卡尔。

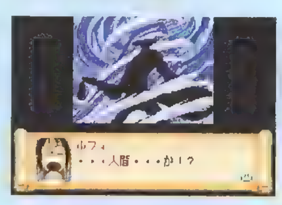
闲谈中比比说黄金梅利号被龙卷风破坏得不成样子，一行人通过地下室抵达船所在的地方，乌索普检查了一下破坏情况预计需要6、7天才能修好，不过奈美却硬要他在3天内修好，最后大伙决定一起动手修理……

经过三天没日没夜的工作，黄金梅利号终于被修整完毕，耗尽体力的大伙也可以好好休息一下了。

这天一大早，一只巨大的鹦鹉带着数量众多的小鹦鹉往山贼之家的方向飞去，路飞觉得好玩，大叫着"我过去看看"就迅速跑走了，乌索普不放心他，也马上跟了过去。



二人先在一楼看了看，没发现什么异常，踏上二楼时，突然传出一声枪响，两人担心公主出事，所以马上赶到比比的房间，哪知还是迟了一步，那位名叫狄恩的家伙已经把比比抓住，卡尔也被他击倒，他见到路飞和乌索普还笑眯眯地打了个招呼，不过马上就叫两人别轻举妄动。原来把七岛有宝藏的消息告诉众多海盗的鹦鹉就是他训练的,而他就是塞蒙海贼团四大干部之一的"蓝翼"(青いつばさ)，他们之所以这么做，就是想让各路海贼替他们找出宝藏，而他们自已却不用费一兵一卒，在这些寻宝的海贼中，他狄恩觉得路飞一行最有希望，因为他们当中有两个恶魔果实能力者，可是在海岛南岸得知他们竟然对宝藏毫无兴趣后，他又想出绑架比比作为人质，让路飞等人不得不帮他们寻宝，而且要找出七个岛中六个岛的宝藏。



目的达到，狄恩和陷入昏迷中的比比马上就由那只巨大的鹦鹉带走，路飞准备使出绝招拦截时却被不思议鸟挡住，回到黄金梅利号，路飞下令立即起航，在众人拼了命一般的努力下，船很快就追上了那只大鸟，可就在这紧要关头，龙卷风又出现了，大鸟趁着路飞众失神的间隙迅速逃离，待龙卷风靠近，山治见到漩涡的中心竟然藏着一个人，那人还来到黄金梅利号的甲板上，他就是塞蒙海贼团四大干部的另外一个："涡潮"加德（ガド），一个跟山治一样好色的鱼人，不用说，上次那龙卷风自然也是他弄的，旧恨新仇在今天一起算掉吧！

加德被击败逃走时还把黄金梅利号又一次弄坏，这下子根本没办法追回比比了。众人回到山贼之家，赫伊、科迪等人了解事情的经过后决定派出托尔（ロ-トル）山贼团的人去寻找比比，这次是科迪十年来的首次行动，这令大伙很是感动，而现在路飞一行要做的事

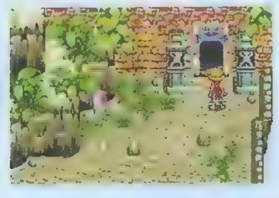
就是按照狄恩所说"乖乖地"去寻宝，以转移他们的注意力。

宝藏的藏匿点没人知道，不过这时大伙想到了不思议鸟，山治一见到它就来气，声称要把它吃掉，这可把它吓得不轻，不过路飞马上出来劝解，这让不思议鸟很过意不去，就答应说出宝藏的地点。

首先要去的，是名叫果萨子（ゴサッ）的山脉。

果萨子山

才刚刚进入山脉，奈美就见到三个海军打扮的人在前面，并且身旁也有一只鹦鹉，这三个海军开口就说要没收大伙身上的宝藏，卓罗听后冷笑一声，说你们连路飞这颗价值3000万贝里的人头都不认得，绝对不是海军，三个冒牌货被揭穿，恼羞成怒，立即向众人扑过来……



在深山里面的遗迹里可以找到乔巴的专属道具"医者のカバン"。在地下室，大伙找到了宝藏，不过首先要打败BOSS才行。

战后，奈美推开路飞冲到宝石前准备将其据为己有，可是由于力气过小，根本没办法将宝石拿起来，山治上前去帮她，不料连他也没能移动宝藏分毫，接着卓罗出马，遗憾的是仍然不能成功。最后路飞过去尝试，没想到他轻而易举地就将宝石拿到了手上，众人无不郁闷……路飞对此的解释是因为他是要成为海贼王的男人！后来大伙又在后面的房间找到一本古书，也一并带着回到山贼之家。

在山贼之家二楼，大伙把研究古书的事情交给赫伊，而路飞众则继续寻找在越岛（ヨー）的宝藏。

越岛



从海边乘坐鲸鱼出发，半道上加德手下的三位美人鱼出现，山治见到她们顿时丑态毕露，这可惹火了三个姐姐，不过她们知道路飞众已经答应去找宝藏后就不去计较了，可这三个姐姐的嘴巴却没闲着，她们居然说奈美长得好丑，这下轮到奈美不干了，双方终究要兵刃相见。

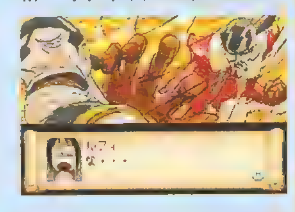
从希布村北面穿过隧道再一次来到约班村，当大伙进入西北的大房子时，见到一个医生正在寻找以前在隧道里遇到的马尔库，他说马尔库是他的病人，病还没治好就逃走了，如果不继续治疗会有生命危险。

在门外，大伙听到两个海贼在谈论矿山隧道里面有古代遗迹的事，看起来与宝藏有点关系，路飞一行马上赶到以前被塞蒙海贼团成员堵住的矿山入口，见到守卫已经不在，就乘机钻了进去。在深处往黑暗的地方跳下去就能达到遗迹。

要想拿到宝石，仍然需要先打败BOSS。

这次奈美还是不能拿起宝石，但是她马上让乔巴去拿，小小的乔巴跟路飞一样轻易的将宝石拿起，这下奈美明白了，只有恶魔果实能力者才能取得七岛的宝藏，怪不得塞蒙海贼团的狄恩会千方百计的要使路飞一行参与到宝藏的搜寻中。

大伙继续前进时遇到马尔库，大伙询问他为什么不去治疗，他说自己根本没有得病，闲扯中那位医生赶到，他一连五掌打向马尔库，这让路飞众十分不解，他解释说这是特别的治疗方式。在大伙的一再追问下，他终于说出了事情的真相：马尔库本是塞蒙海贼团的



一员，不过他却将海贼团的巨款盗走，而负责把他追回的人就是这位自称医生的塞蒙海贼团四大干部之一的"红莲花"扎巴鲁（ぐれんのザバル）。扎巴鲁说话时还对马尔库不停地进

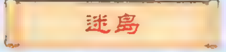


行"治疗"，乔巴对他的行为非常不满，加上他又是塞蒙海贼团的人，一向不好战的乔巴向他出手了……（此人的特技可以使普通攻击无效，一定要用必杀技攻击才行）

带着伤员马尔库继续往下走，到达尽头后借助山治超强的脚劲踢开石门发现来到了希布村村长家的地下室。之后在真正的医生乔巴的照顾下，马尔库的伤渐渐痊愈。

不思议鸟告诉大伙，下一个宝藏在较远处的迷岛，要去那里只能到约班村的港口找船。

在港口，大伙见到一艘十分豪华的大船，但是它的主人却是刚刚才交过手的扎巴鲁，幸运的是扎巴鲁已经知道路飞他们正在为塞蒙海贼团寻宝，所以同意带他们去迷岛。



迷岛



到达目的地，伟大航路多变的天气再次展现，这里居然下起了鹅毛般的大雪！

进入村子，又遇上了奥兹，这次他把自己的真实身份说了出来：人称"和风"（そよ风のオツ）的他曾是洛特鲁海贼团的副首领。大伙来到奥兹在山上的小屋，奥兹把宝藏在东边深山里的事说了出来。

经过漫长且艰苦的跋涉，路飞众终于到达了遗迹。在二楼的一个房间，"学者"尼弗塔尔正在鼓捣着什么，在大伙的质问中，他承认了这里变寒冷是他的所为，大伙对他的行为很不满，于是过去将他和他的机器人教训了一顿。之后利用卓罗的技巧从一楼北面就能抵达藏宝处。

大伙返回途中经过奥兹的小屋，不巧遭遇到狄恩，他说除了自己身边训练的鸟之外不会再相信任何人，因为他经历了太多人类之间背叛的事。乌索普听后用自己家乡的那位小姐被管家背叛的事来反驳他，不过狄恩的立场并没有丝毫动摇，最后大家又是话不投机战斗解决。

来到小屋里面，这里空无一人，不过桌上有一张奥兹留下的纸条，上面说比比公主已经找到，路飞一行可以没有后顾之忧地寻宝了。

福岛

为了到达下个藏宝的地点福岛，必须让山治给不思议鸟做料理，材料在杉柏村海贼据点，制作方式请见操作指南。

通过福岛上的森林过去就是尼卡村（ニカイ），大伙四处打听遗迹的消息，最后终于在一间绿色房门的房子里从一个老头那里得到西边森林有古建筑的消息。才出门准备往西走，小丑巴基和阿露比出现，虽然阿露比很喜欢路飞，不过巴基的报仇欲望更加强烈，不过他的出现没有吓到大家，反而自己的鼻子又被嘲笑了一番。

巴基正准备动手，却突然回想起杉柏村村口的牌子上的警告，于是走掉了。

路飞众从村子西北的森林抵达遗迹，爬上三楼时又碰见了来寻宝的巴基，这次没有了塞蒙海贼团的警告，双方自然立即动手。

随后大伙还是在地下一层取得宝藏。

在尼卡村，有人带来奥兹的讯息，内容是叫大伙去南边海岸。以为可以见到比比的众人急匆匆赶到那里，这里竟然一个人也没有，正在纳闷的时候，一艘潜水艇出现，而操纵者正是奥兹，原来比比公主被狄恩弄到了他们的船上，而大伙现在要做的就是去那艘船上营救比比。

西岛

在岛上的城堡，因为大伙刚进去就遇到三个小兵，所以整个城堡里面的敌人都被惊动，赶到内里的通讯房时看见敌人正在求援，从他们身上可以取得钥匙。

用钥匙打开一楼的房间，大伙终于找到了比比公主！

沉浸在团聚气氛中的大伙突然发现塞蒙海贼团的首领塞蒙来到了这里，看来他也是恶魔果实能力者，不过他却偏说自己是超人（-_-b），还叫嚣着要征服世界。

战斗后比比还是被塞蒙带走，郁闷的大伙回到海岸，眼前出现被扎巴鲁击倒在地的奥兹，事不宜迟，大伙马上带着他回到了山贼之家修养。

在那之后，路飞众向赫伊等人叙述了情况。随即又前往北边海岸乘坐潜水艇，这趟的目的地是最初路飞所在的岛屿。

进入岛上山洞的深处，守在宝藏旁的人是"涡潮"加德和他的三位美人鱼手下，为了得到宝藏，山治也不惜向自己最爱的美人出手了……

把我这话登上去，让雪人气得融化掉！哈！）另祝《掌机迷》越办越好！
林威威：16；男；350009，福建省福州市台江区71号；兴趣：足球、看《掌机迷》、玩SP、发呆、写作；

事后还是从鹦鹉那里得知最后一个宝藏在穆岛（ム－），于是大伙回到イッ岛找到鲸鱼，靠它前往那里。

穆岛



这里共计19个洞，路飞众需要进入的是左起第二个，在三楼拿到钥匙，接着回到二楼进入左边的门会又得到一把钥匙，到三楼开右边的门，还会得到一把钥匙，最后到一楼打开右边的门进入，击败怪物，来到ロクゴウ村。（建议玩家进入这里的迷宫前先准备好足够的回复药）

控制乔巴跟村里的人对话后，来到东南方绿色房门的屋子，调查一下书桌就会在这里碰见"红莲花"扎巴鲁，乔巴见到这家伙十分愤怒，毫无犹豫地冲上去跟其过招。

从村子南边来到ロッカク山，在遗迹里发现有毒气，于是在不思议鸟的建议下大伙到山区有路牌的地方往下跳拿到必须道具，之后就能进入遗迹了，在里面还会遇到已经被毒气熏得快要昏厥的巴基，击败他后还要击败守护宝藏的BOSS就能在左边拿到最后一个宝藏了。

返回山贼之家报告情况，大伙商量之后都不太信任塞蒙，在二楼发现古书的研究已经有了一定成果，上面说集齐了六个宝藏就能得到打开第七个宝藏的钥匙，具体第七个宝藏是些什么还不能确定，不过有可能是曾经把合在一起的七岛分开的巨大力量。回一楼继续商量对策，最后大伙决定随机应变。

乘坐修复的黄金梅利号前往塞蒙海贼团的基地，没想到塞蒙竟然在这里安放了炸弹，看来这家伙根本没想过要遵守诺言。先放倒扎巴鲁，然后在三楼搞定加德，最后往南走就能避开炸弹，与此同时，比比也终于被救了回来。

尾声



大伙回到山贼之家修整，由于路飞想彻底解决此事，所以大家决定去铲除塞蒙海贼团。

乘坐黄金梅利号抵达七岛的中心，这里就是塞蒙真正的巢穴了。

进入城堡里面，令人万万没想到的是塞蒙已经把到手的六个宝藏换成第七个宝藏的钥匙，天上出现一座岛屿，那就是传说中的"看不见的岛"（ふえない岛），并且这座岛正向着大伙所在的地方坠落，之后发现比比所在的山贼之家被破坏，而这一切都是狄恩的杰作，他出现后想叫回不思议鸟，可惜这只鹦鹉已经完全将他背叛，不过还没等他伤心够，路飞众就已经怀着满腔怒火朝他打过去。

最终战就在ナ－岛上，各位努力吧。

至于那个巨大的力量，其实是以恶魔果实能力者为食的怪兽，而塞蒙就是想让这头怪兽复活，然后取得它那强大地足以称霸世界的力量，不过塞蒙自己就是恶魔果实能力者，那头怪兽一旦复活就会吃掉他，还别说让他占有自己的力量了。

文/黄巍

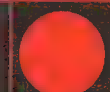




GBA	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.6.28
	类型：ETC	价格：4800日元　其他：——

注意：对本文的内容及图片感到不适请休息十分钟。

GBA版《恐怖惊魂夜》由日本著名侦探推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，全剧本包括本篇——杀人事件篇（13）、雪之迷路篇（1）、间谍篇（4）、恶灵篇（2）、镰井达之夜篇（1）和分支篇——O的喜剧篇（1）、暗号篇（2）、チュンソフト党的阴谋篇（1）、迷宫篇（18）、有点H的恐怖惊魂夜篇（1）共10个剧本44个结局，下面就请喜爱侦探推理和恐怖游戏的你随我一道进入我孙子武丸塑造的奇幻世界吧。










1-21剧情简介

主人公矢岛透（我）和大学友人真理一道前往信州的滑雪场滑雪，并在附近由真理的叔父小林经营的雪山寓所住宿。

从滑雪场归来，和真理商量好各自回房间换衣服后在一起聊天等着吃晚饭。

回房后换好衣服，传来敲门声。

"请进！门没有锁。"



房门"吱呀"一声开了，真理走进来。

"嗯……和我的房间一模一样啊。"

真理走到床边坐下，"透，怎么一直站着？"

只有真理和我两个人的房间……我按捺住内心的激动，坐在真理对面的床上。



"我累死了，小腿肚吃不消。"

“还不习惯吧。我一点都不觉得累。嗯……我给你按摩怎样？本人可是高手。”

不等我回答，真理便坐到我床上，“先躺下。”

我躺倒在床上，真理用双手揉搓我的小腿。

“怎么样？”

“太……舒服了。”

忽然，真理“啊！”地一声惊叫，用手捂住嘴，瞪大眼睛直盯窗外。

“窗……窗外……！”

“窗外？”

我抬头向窗外望去，外面黑洞洞的什么也看不见。

“窗户怎么了？”

“有人向里面偷看！”

“哎？这、这不是二楼吗？”

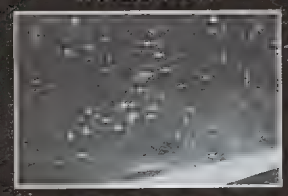
简直难以置信，我站起身走向窗户。

真理面色铁青，站在床边一动不动。

贴近玻璃窗向外望去，只看见房内的灯光照耀下漫天飞舞的飘雪。

打开窗户，我探身到凛冽的暴风雪中四下张望。

“什么也看不见啊！”



为了不至于感冒，我急急关上窗户，掸落头上、肩上的雪。

“我没骗你！真的有人向里面偷看！”真理认真道。

“一定是幽灵。”

“瞎说！你认真点好不好！”

“是眼睛的错觉吧……”

虽然想说“继续按摩吧。”但看起来真理已经没有心情了。

“心情不好，下去走走吧？”

“嗯嗯……好的。”

真是漫长的黑夜。

来到谈话室，我和真理坐在沙发上等待晚餐。

这时三个女孩从二层下来，自我介绍分别是长发美女渡濑可奈子、矮胖可爱的北野启子和眼镜少女河村亚希，全部是18岁的OL（办公室女职员）。

谈话间又来了新的客人，五十岁往上红脸微胖一口大阪方言的香山和三十多岁纤细高窕的妻子春子。

“晚饭已经准备好了，请来食堂吧。”在寓所打工的绿走出食堂。

“行李和上衣会给你们送到房间去，香山你们也去食堂吧。”记过账的小林劝香山夫妇吃晚饭。

晚餐时食堂的角落里坐着身着大衣，黑道模样的中年男子田中，就餐中也不脱掉上衣和帽子，还戴着黑色太阳镜……这里怎么会有这种人？

吃过晚饭，我邀请真理来自己房间。

进房间锁上门，两人正相拥之际，窗外有什么东西显现。

我顿吃一惊，凝神看去……轮廓是人的样子！

战战兢兢地走近窗户，贴近玻璃向外望去，只看见房内灯光照耀下漫天飞舞的飘雪。

打开窗户探身到凛冽的暴风雪中四下张望，什么也看不见。

我感到脊背阵阵发凉，急急关闭窗户。

来到楼下，小林正拼命向几个OL（办公室女职员）解释着什么，“在这样的暴风雪中，并且还是二楼？该不会是将树枝什么的看错了吧？”

“绝对不会看错的。窗户外面有人！”眼镜女孩大声争辩道。

我凑上前去，“小林先生，我刚才也看见了。是有人影。”

“喂喂，怎么连你也这么说！是错觉！错觉。”

待OL们走后，小林将我们带到一旁，再三叮嘱此事不得告知房客，继而压低声音诉说这间寓所在深冬季节窗外时而会出现人影向内窥视，但外出巡视却未发现有人，雪地上连一个足迹也没有。



剧本选项

章节 2 3 128 5 6 174 175 7 10 11 19 20 21

选项 A B A B B B B B B A A A B

177.深冬的幽灵（选A）

深冬的幽灵……

脑海中浮现出雪女之类的幽灵形象，顿感毛骨悚然。

真理却显得更理性，“该不会是附近别墅的人作的恶作剧吧。每年过来恐吓房客并以此为乐。”

“步行范围内没有人家，也没有车辆过来。我已经考虑了各种可能，所得出的结论就是这样。”小林起身打断真理。

忽然，外面传来汽车引擎声。

178.迟到的客人

“咦?刚才的声音是……”

“啊？还差一个客人没到，多半是他了！”小林边说边向服务台走去。

引擎声消失了，少顷，进来一个满身积雪的男子，“对不起！我来晚了。”

“是美树本先生吗？”小林在服务台里问。

男子点头笑道，“是我，还头一次遇到这么大的雪！”一面脱下靴子去服务台登记。

“已经过了晚餐时间了，给您准备三明治怎么样？”

“可以可以,我不要紧的。”看起来是个非常开朗的人。

看见我和真理后随即将行李放在大门玄关处径直向我们走来。

“喂！你们好。”山里人模样，满面胡须的美树本微笑着向我们搭讪道。

我和真理也点头微笑。

他如同老朋友一般一下子坐在沙发上，毫无拘束和我们攀谈起来。

“你们几时来的？”

“昨天。”

“昨天……是否遇到过什么奇怪的事？”

179.美树本别有用心的询问(选A)

“哎，你怎么知道的？”我惊讶地反问。

“毕竟还是有喽？”美树本探身过来。“那个嘛……”我看了看小林，话很难说出口。

好像听到了我们之间的谈话，小林的脸刷地一下变青了。

“真让人头疼啊，给客人们添麻烦了！”

“麻烦？只是随便聊聊而已？对了,忘说了，我是……”男子一边说一边掏出名片，上写“自由作家美树本洋介”。

“自由作家……你是来采访的？”小林惊讶道。

“嗯，是的。因为最近听到有传闻。”

“传闻？什么传闻？”

“哎呀……也不是什么大不了的，不过是附近中学生间的一些流言。”

“什……什么流言？”小林尽量装出平静，但还是显得有些动摇。

“大家可别见笑。都是些无聊的流言。……幽灵，说这座寓所中有幽灵出没。很好笑吧？”

谁也没笑。

看到我们的表情，他好像也察觉到了什么。

“原来如此，你们也看见了吗？这么说毕竟不是流言。”

突然，小林歇斯底里般地大笑起来，“说什么不是流言？难道你相信真有幽灵存在？”

“我既不信其有也不信其无。不过只是听人介绍说这里是有几个人亲眼见过幽灵的地点而已。那到底如何呢？你们见过吗？感觉怎样？”

真理低头沉默。

是在为叔父打算吗？但那是徒劳的。

忽然，从寓所中某处传来女人的惨叫声。

美树本最先跑出去，小林紧随其后，我和真理随即也追出去。

刚上二楼，一扇门打开，出现一个人影……是香山。

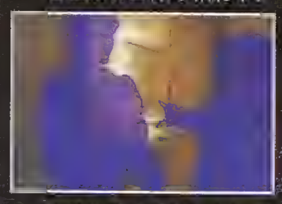
“啊,小林先生!您来啦。春



子……春子她……”

“夫人怎么了？”小林上前询问。

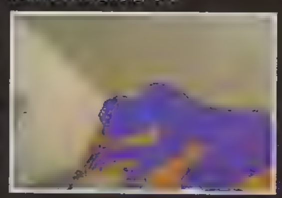
香山没有回答,手指房中。



小林向房中望了一眼，随即冲进去。

我们随后进屋。

“夫人！”小林跑上前扶起躺倒在地的春子。





“究竟发生什么了？”美树本问香山。

“不太清楚。她向窗外看了一眼就突然惊叫倒下。我也看了外面一眼，没发现什么可疑之处……”

我和真理互望了一眼。

“毕竟还是……”美树本嘟囔道。

“毕竟还是？你这话什么

我很喜欢玩游戏，但是由于我父母怕耽误我学习，一直阻止我去玩游戏机，而且还不允许我买有关游戏的书。希望游戏的汉化工程能继续下去。[illegible]、18、男、[illegible]、江苏省[illegible]、[illegible]：[illegible]GB、SEGA机、玩[illegible]。

意思？”香山愤愤诘问。



美树本不予回答，反而问道，“夫人是灵感强的人吧？”

“哎……什么灵感？”

“夫人此前是否曾遭过幽灵侵扰或有类似经历？”

“侵扰要算经常了，特别是外出旅行时。虽然她也说过自己灵感强，但我只安慰她说是过于疲劳所致。”

“如此看来，已经清楚了。”美树本转向小林。

“什么？清楚什么了？”香山不满道。

美树本瞟了一眼香山，“这间寓所里除我们以外还另有其它东西。”

感觉一阵凉风从我们之间穿过。

最初打破沉默的是小林，“别开玩笑了！香山不是也说了？是疲劳所致,疲劳之后精神恍惚,或许就会做白日梦吧。”

虽然意识到就白日梦而言时间也太晚了，但我同意小林的见解。

香山插嘴道，“不，春子没有睡，一直醒着的。”

“但是……”小林正要反驳，忽然传来春子的呻吟声。

“春子！不要紧吧？”香山抱起春子摇晃。

春子的头摇晃着，慢慢睁开眼睛打量周围，“……是你啊……对不起，我失去意识了吗？”

“嗯。只一小会儿。”

“你到底看到什么了？”美树本一旁插嘴道。

春子像是想起什么可怕东西似的一下子捂住嘴，“我看见……有……有个人在窗外一直盯着我们！冰冷的眼睛在黑暗中闪光……”

春子像是努力要忘掉什么似的，紧闭眼睛摇头。

“是怎样的人？”美树本继续追问。

“看不出来……只有眼睛发光……可怕的双眼。”

“就连男的女的都看不出来吗？”

“嗯，没看出来。”

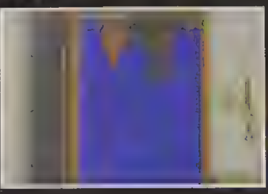
房间中再次为凝重的沉默所支配。

黑暗中令人毛骨悚然的双眼……

那会是人类吗？

“咦……发生什么了？”

走廊里几个女孩子向房内窥视。小林飞也似的跑过去解释，“没有什么！……什么都没发生。只是夫人稍有些不适而已。”



小林随即将满脸疑惑的女孩子们推也似地关在门外。

“这可真是有趣。”美树本咋舌道。

“有趣什么！你别开玩笑了！”小林目不转睛地怒目而视。

180.二十年前的惨剧

“我可从没考虑过什么开玩笑。只是在想或许这回是真的。”

“真的？你想说真的是幽灵？好端端的怎会……”

美树本打断小林提高嗓门道，“二十年前的圣诞之夜……有谁知道在这里发生了什么？”

181.惊惶失措的小林老板（选A）

小林的脸唰地一下变得如同纸一样白，“你……你究竟是谁！”

“寓所老板当然应该是知道的。其他还有人知道吗？那么，我就将自己调查所得知的情况都讲出来吧。”

“谁会去听你这种来历不明的人所讲的话！”

尽管听小林这么说，我还是难以抑制内心涌起的好奇心。“二十年前……那时候究竟发生了什么？”我将目光投向小林和美树本。

“毫不相干。……真理，我们走！”

“等等叔父！我也想听听。”

“我认为真理小姐有听的权利。因为她毕竟是事件的当事人。”

美树本的话让我和真理都倒吸一口冷气。

“事件的……当事人？我吗？”

“别听他胡说！真理！”小林虽然还在叫喊，但语调已显得苍白无力。

“难道你什么都没告诉她？真的什么都没有?这可有点太过分了吧。她竟连自己的亲生父母究竟怎样都完全不知道！”

转瞬间,真理脸上如遭电击般大受打击，“亲生父母？我的？但我是……我是……,叔父！这个人所讲的话是真的吗？回答我！我的父亲和母亲是……”

面对真理的质问，小林目光下垂，脸上显露出痛苦的神情。

“对不起,真理。我没有办法。真的是没有办法啊……”



之后经过一段时间沉默。

终于，美树本再度开始讲话，“二十年前，这里根本没有如此别致的寓所，只有一间炭烧小屋，为这一带某个大地主所有,居住在炭烧小屋里的人是大地主的几个佣人之一。那个大地主有三个孩子，除了叫一郎和二郎的两个儿子以外还有一个叫纯子的女儿。”

真理惊讶之余不觉插嘴道，“纯子……我的……母亲？但我的母亲就只有叔父一个兄弟。”

美树本不予回答，继续道，“长子一郎无视亲人的反对与居住在炭烧小屋的佣人的美丽女儿美雪交往。然而，当大地主得知美雪怀上一郎的孩子后勃然大怒。”

真理的脸色变得苍白。

真理的叔父不是长子，还有个哥哥吗？

考虑到叔父的名字叫二郎，就更加确信了。

但那个叫一郎的孩子莫非就是……

美树本继续，“即便是临产将近，父子之间也没有来往，一郎一直住在炭烧小屋，父子之间近乎断绝关系。……之后，在被称为“镰鼬之夜”的暴风雪之夜，一郎被父亲叫出去接受最后的说服。一郎当然听不进去，但父亲一反常态对儿子百般挽留。对父亲态度的转变感到疑惑的一郎匆忙赶回炭烧小屋。然而，出现在他眼前的景象是……”

听到有人吞咽的声音。

“横卧在血海中的美雪和其双亲的惨景。”

真理身体摇晃几欲倒下，我慌忙扶住她。

“所有人喉咙被切裂，濒临死亡。然而，令人惊讶的是只有一个生命——当时未满九个月的胎儿的生命得救……”

说到这里，美树本的目光直视真理。

“从尸体腹中拿出来的那个孩子，取名叫真理，由没有子女的妹妹当作纯子夫妇的孩子抚育至今……”

我望着真理。

真理望着小林。

小林始终低头注视地面。

真理的眼中大滴大滴的泪水涌现，顺脸颊流落下来，“真的吗？……叔父……刚才所说的都是真的？回答我！”

“话还没说完呢，真理小姐。据警察调查，说是强盗入室抢劫。但这里没有值钱物品，况且在暴风雪之夜怎会有强盗去这种地方抢劫？之后据说有人用重金和胁迫使事件最终不了了之。”

那个大地主就是真理的祖父吧？

我瞟了一眼真理，她像在考虑其它事情。

“那以后，那个……叫一郎的人怎样了？”

美树本显得稍有些犹豫，但终于还是下决心开口道，“……妻子葬礼仪式的翌日，在附近森林中发现他上吊死去。”

我的手被真理的手紧紧握住猛然用力，几欲骨折。

我拼命忍住疼痛。

与真理内心的痛苦相比这算不了什么。

真理的眼中一片朦胧，似乎还未能进入这难以承受的现实中，本应的打击和悲伤还没有到来……

小林目不转睛地瞪视美树本，因愤怒而声音变得颤抖，“你……你究竟是谁？！说什么自己是猎奇作家。其实不过只是写些丑闻报导之类的东西登在写真周刊杂志上吧。以将昔日的事件翻出来蹂躏人的神经为乐吗？你给我出去！”

“即便你现在让我出去,我也不可能立时就走。况且我确实是有写猎奇报导的打算,当然,这只是极普通的野心而已。发现昔日未解决的事件，再加以引导使之得以解决……不但是自己的功绩，并且对于一名普通媒体工作者而言，这应当也算是自己的义务吧？”

二人瞪视许久。

真理突然甩脱我的手冲出屋外。

“真理！”



门外几个还没有回屋的女孩子们聚在一起呆然注视着真理飞速离去。

面对众人我忍不住开口，“难道大家不该多关心真理一点吗!?这样的话她……她……”

往下再说不出话来，我匆忙去追真理。

真理冲进自己房间。

来到房门前，听到门锁的响声，门被锁上打不开。

我一面猛力敲门一面对房内呼喊，“真理！真理在吗？让我进去！”

“……我想一个人呆着。”真理的声音异常冷静。

182.受伤害的真理（选B）

“但是真理……”

栏目将送一份精美礼物”。 夏照军：18；男；230001；安徽省合肥市四中高三4班；兴趣：游戏、漫画、卡丁车、上网、足球、玩掌机、结朋友、看掌机迷； 雪人：谁说美梦不能成真？也许没有那么一天也说不定！

“我很好。请让我一个人静一静。”

但现在的真理怎能让她一个人独处。

“真理，那家伙的胡言乱语你可别当真！”我向门内大声喊道。

侧耳倾听,没有任何回音。

“真理，你在听吗？难道你真相信那家伙的话？”

“拜托，让我一个人安静一会儿！”真理用近乎歇斯底里的声调大喊。

听到这种喊声，我想还是先让她平静一阵的好。

“那么我回自己房间了。过一段时间再过来。好吗？”

没有回音，但真理一定听到了。

183.最初的牺牲者

我避开他人视线独自返回自己房间。



躺在床上辗转反侧，又回想起方才美树本说的那些难以置信的话。

真理的亲生父母痛苦别离，最终双双悲惨死去。

然而杀害生母和其两亲的人或许就是她的祖父！

难以想象突然听到这些话的真理心中是何种状况。

坐立不安的我站起身在房内徘徊。

想呆在她身边。

不，毕竟现在还是让她一人冷静的好。

但是——

就这样不知道过了多久。

“咔嚓”一声玻璃破碎的声音使我骤然惊醒。

窗户被打碎了吗？

我打开房门探头向走廊里张望。

和我一样探头向外张望的还有几个人……香山、美树本、OL。

然而真理和那个叫田中的人房门仍然紧闭。

“发生什么事了吗？”我问。

没有人能够回答。

我向真理的房间跑去。

“真理！真理！是你的房间吗？”

没有回音。

回头一看,小林夫妇和两个打工人员也从楼下跑了上来。



“刚才是什么声音？”小林向我询问。

“不知道!但是,真理她……”

在此瞬间，突然传来充满恐怖和痛苦的惨叫，我们呆立当场。

是男人的声音。

现在不在这里的男人……就只有田中。

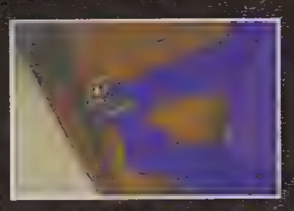
大概是对此类事态习惯了，最开始行动的人还是美树本。

他上前使劲敲打田中的房门，大声呼喊，“不要紧吧！发生什么事了？”

试图打开门，却发现房门上了锁，“老板！有万能钥匙吗？请给我拿钥匙过来！”

察觉到不是普通事态，小林默默下楼，随即返回。

小林将美树本伸出的手推回，自行打开门锁。



“田中先生？你不要紧吧？”小林边询问边开门。

从房中吹出的风雪使小林瞬时倒退两三步。

一阵风吹过走廊由众人身旁拂过，使人脊背发凉。

然而……意识感觉上那并不是风。

不可思议的风停止后，大家向房内望去。

一瞬间发觉这个房间的内部装修非常特别。

墙壁、天花板、连同床上……都有如现代美术一般到处布满红色条纹。

然而，当视线停在躺倒在床上的田中身上时，才终于弄明白红色条纹的出处。

平躺在床上的田中周身被割裂鲜血四溢,还在微微抽搐。



“竟然……竟然会这样……”美树本再说不出话来。

流这么多血已经无药可救了。

况且，在这种暴风雪中也不可能去叫救护车。

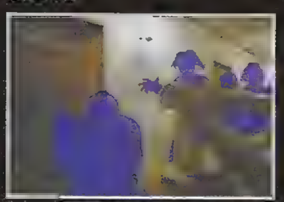
正在呆然站立之际，香山的妻子手捂头部倒下。

“春子！春子！你不要紧吧！”香山慌忙上前扶起。

“……这里有……某种东西存在……危险……我们大家……”春子用极其微弱的

本期的ROM突然少了很多，一下有些不习惯。不知以后能否尽量多送些ROM，我想对于穷学生来说，这些也很重要。
李超：17；男；830054，新疆乌鲁木齐市师大附中高二2班，兴趣：听音乐　玩GBA；

声音低语道，随即白眼上翻失去意识。



"快把她抬到床上！"美树本一边对绿吩咐，一边走近周身鲜血的田中。

确认伤势，抬起他的手腕把脉。

"……已经不行了。"



我尽量不向床上看，走上前去，"究竟发生了什么？"

尽管知道就算问美树本也于事无补，但我还是忍不住开口询问。

美树本望着损坏的窗户默然无语。

呼啸的暴风雪猛烈翻弄着窗帘。

"从那个地方有什么东西进来，将他的喉咙切裂了？"美树本自言自语道。

"什么？……你说什么？究竟怎么回事？"我感到口中干渴异常。

"不清楚。或许就是你们向窗外看到的东西吧。据常识来考虑应该是人或动物。"

"动物？有什么动物会到这种地方来？"

"猛禽或狼类动物。"

由于是二层，一般考虑鸟类入侵的可能性居高，但无论多么锐利的嘴，都难以想象能把人撕碎成这种样子。

美树本继续道，"然而只要看一眼就知道，这并不是鸟类所能制造的伤痕。倘若不是被匕首之类的锐利刀具切割所至，就绝不可能将肉切裂到如此深度。"



"那么毕竟还是人类。"

"那只是常识性考虑吧。"

真是奇妙的说法。

我反问，"那么，非常识性的考虑呢？"

美树本沉默少顷，"……是恶灵。"

"恶灵？"

"也可以说是诅咒。你还记得方才我说过的话吧？若干年以前这个地方曾有很多人流血。是怨恨之血。"

荒唐至极！……我几乎要大声反驳，但张不开口。

在如此令人恐怖的尸体面前，再说不出这样的话。

忽然间我想到了真理。

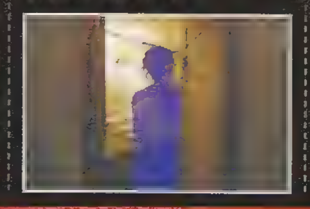
为什么在如此大的骚动中看不见她的身影,她现在怎样?

我像逃避尸体似的冲向门外返回真理房间。

比刚才更猛烈地敲门，一面呼叫真理的名字。

"真理！真理！你怎样了？回答我！"

正打算返回向小林借万能钥匙时，房门开了。



"是透吗？这么大声，吵死啦。"头上缠着毛巾的真理出现在眼前。

"真理？你不要紧吧？在做什么？"

"你说什么呀……我在淋浴呢。"

稍许平静下来，看见真理身上只包了一条浴巾，一脸吃惊的神情望着我。

184.报警（选A）

"……有……什么事发生吗？"注意到有人进走廊，真理一面遮掩胸部一面询问。

我的目光从真理胸前移开，向她说明事件，"详细情况不太清楚……发生了可怕的事……"

"可怕的事？"

"那个叫田中的人……好像是……被杀了。"

"被杀了？是被谁？"

"不知道。还不清楚是否是被人类所杀。听到呼叫声冲进房内时没看见人，是人类所为的话，总不会在这么短时间将人切裂成那样吧。"

"切裂？"真理吃惊得用双手掩住嘴。

"好像有什么东西从窗外侵入。那个叫美树本的作家说或许是动物所为。"

毕竟难以相信是恶灵杀人，我唯有说谎。

"动物？是熊吧……饥饿的熊由冬眠中醒来袭击人类。"

"是的！一定是那样！"

至于熊究竟是怎样侵入二楼的就只有暂不考虑了。

"……好可怕啊。叔父拿猎枪来了吗？"

"猎枪？"

倘若对手既不是熊也不是人类，那么想必猎枪也不能发挥任何作用吧。

雪人：您的心情我们理解！我们会尽可能地满足读者们的要求的！
为了换GBA，我把GBA和所有的卡带（包括一盘水晶）全当了，但看了VOL.9的《口袋百问》，我流了不少悔恨的眼泪。

这样一考虑,又增加了不安。

"我知道对你是个不小的打击，但不管怎样还是大家在一起的好。"

真理脸上微微泛起笑意，"嗯。多谢关心，穿好衣服我就下去。"

"好的。有事要马上呼叫。还是别上锁的好。"

"我知道了。"

楼下除香山夫妻以外的全员都表情严峻地坐着。

"报告警察了吗?"我问。

"警察！我竟然忘了！"小林慌忙起身到服务台拿起电话放到耳边，"嗯？奇怪。没有声音。"

185.电话线的另一头

我从小林手中接过话筒放到耳边。

只能听到"滋滋"的信号音。向话筒捶了几拳，没有任何变化。

忽然,似乎感觉听到了什么。

"怎么了?"

"好像听到什么。"

紧接着，我的脊背好像冻住一样。

从话筒的另一头听到令人恐怖的像是从深邃的井底传出的声音。

那声音像是在呼唤什么人。

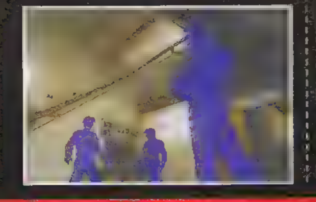
"真理……！"

是真理?

分辨不清是男是女，是充满了悲伤和愤怒的声音。

放下话筒，我仰望二楼——天花板。

究竟怎么回事?



正在这时,从二楼传来意味不明的女性叫喊声"不要!"。

是真理?

我疾冲上楼。

186.香山房间的争斗……

走廊里没有人。

不知从何处传来人争斗的声音。

哪个房间?

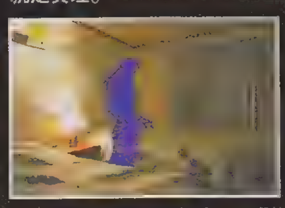
是香山房间!



我飞奔到香山房前，拧动门把手。

门轻而易举地打开了,眼前展现出一幅难以置信的情景,血迹斑斑的地板上躺倒着香山和趴在其身上的春子。

二人面前站着一个全裸女人。雪白的裸体，延伸至腰部的漆黑长发，还有从脸部到前胸被溅满的赤红血沫……那目不转睛盯着我的眼神毫无疑问就是真理。



"……救……救命……"听到春子微弱的呼唤声，但我的眼睛始终没离开真理。

"真理……是真理吗?"

遍布血迹的脸上是一双怒目圆睁的眼睛。

"真理……?"从那边传过来的声音和刚才电话里的声音完全一样。

我慢慢凑近。

"唰"地一声，长发犹如鞭子一般掠过。



"疼……!"感觉胸部周围一阵疼痛。

惊讶之余低头一看，肌肉连同毛衣被切裂呈一字形，鲜血渗出。

"原来是被头发?"

这就是杀害田中的元凶?

"危险！"不知道谁喊了一声，紧接着我的后背被猛撞了一下。

即将摔倒之际上方有头发掠过。

有人自身后将我扑倒掩护……是美树本。

倘若没有他的保护，自己的喉咙就要被切裂了。

"真理……真理怎样了?"

"不！那家伙是……"美树本话说到一半。

"美雪？是美雪吗?"小林一脸茫然地站在门口。



"把女儿……还我……我的女儿……"悲痛、恐怖的呼叫声。

这是……这是真理母亲的亡灵?

不过幽灵应该是更加轻飘和居无定所的吧。

"肉体是真理的吧?"

似乎看穿了我的内心，美

树本在旁边低语道。

"肉体是……真理?"

"是的。她的生母是美雪，只不过是借了真理的肉体而已。"

"那么……那么毕竟那还是真理吗?"

美树本正要回答，长长的头发伸过来死死缠住小林的喉咙。



"啊……救……救命……"小林的脸上因苦闷而扭曲，眼睁睁看着慢慢变成酱紫色。

"真理住手!你想杀了叔父吗?"我不顾一切地大叫道。

周身血迹的女人动作一下子停下来。

……不，是在微动。

脸部颤抖，时而痛苦得扭动着身体。

屏住气盯视之际，女人颓然倒下。

倒在地上的女人头发收回到只及肩部长短。



小林表情发呆，手仍放在喉咙上摔倒在地。

"……!?"

我走近倒在地上的女人。

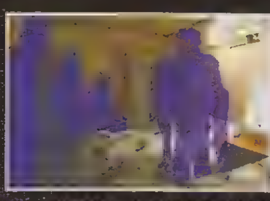
是真理吗?

她真的是真理吗?

"把毛毯拿过来!"美树本瞟了一眼站不起来的小林对我吩咐道。

我慌忙从床上取下毛毯，递给美树本。

他用毛毯包裹赤裸的真理轻轻抱起。



"拜托!有谁过来给他们料理一下。"

美树本指着倒地的香山夫妻，门外的绿和俊夫终于战战兢兢地走了进来。

然而，春子和香山好像都已经不行了。

二人一动不动，从周围流出的血量就可以看出来已经无药可救。

对我来说更重要的当然是真理一边。

美树本在前，我在后，将真理带回房间。

进屋后将真理放躺在床上。

187.是恋人吧?

我环顾四周，看是否有另一个真正的真理，结果当然是没有。

"透君。你是她的恋人吧?"美树本突发质问。

"这个嘛，算是吧。"

"那之后就拜托你了。"

"拜托我?可我究竟该怎么做?如果……如果真理变成刚才那样。"

"恶灵已经离去了……如果担心，就把这个交给她。"

美树本交给我一个项链状东西。

一眼看去是一个带锁链的十字架，其上还吊挂着神社的护身符，除魔用的摩艾脸木雕，动物之牙和青色石头。



"这是……"惊愕之余我向美树本询问。

美树本认真道，"嗯。你在想怎么会有这么古怪的东西吧?当然是特意准备的。不知道对恶灵会有什么效果。但只要有它就会有什么东西来守护你了。"

想来也只是个敷衍之物。

仔细观看，神社的护身符上写着"安产祈愿"。

这种东西靠得住吗?

但现在已经别无他法。

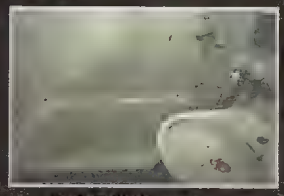
至少美树本还有行动力和冷静的判断力，现在唯有依靠他了，想到这里我将锁链挂在脖子上。

美树本离去，我战战兢兢地走近床，低头看真理。

看到真理脸上的血沫已开始凝固，我打算给她擦试。

一进入浴室，顿时被凝重的血气所包围。

浴缸和窗帘上都沾染着点点血迹。



究竟是谁的……?

我马上意识到……顿感愕然。

这是……田中的血!

真理……被母亲操纵的真理赤裸身体残杀田中后，返回房间淋浴冲洗血迹!

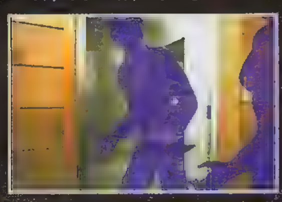
之后，装出若无其事的样

吾前几日在游戏店购入GBA一台，当吾问起此机是否被翻新，BOSS张开大嘴曰："明人不说暗话，此机乃翻新也!唉，都到这份上，吾就啥也不说了!安然：16；男：065000，河北省廊坊市第三中学初三7班；兴趣：绘画 羽毛球 打机 做白日梦；

子和我交谈。

190.真理袭来

忽然感觉气氛异常，回头一看，真理站在身后。



“你……”

没有叫喊的余暇，转瞬间脖颈被长长的头发缠住。

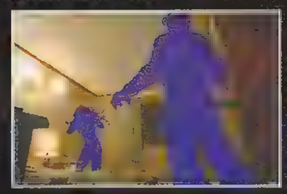


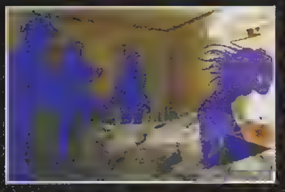
喉咙要被切断了吗？

刚这样想，突然传来一声非人类的惨叫，缠绕在脖颈上的头发像导火线一样燃烧起来。

莫非这个护身符发生效验了吗？

脸部犹如鬼女一般扭曲的真理用两手拍打头发上燃起的火焰，退后三步。





“真理！快清醒过来！”

正叫喊时，美树本和小林从门外冲了进来。

“你不要紧吧！”

充斥着愤怒和诅咒的空气将紧张感传递给肌肤。

突然，由真理足下刮起旋风，风势愈来愈强开始在她周围回旋。

大家都被吹靠到墙壁上，身体一动不能动。

真理站立于台风中心位置，徐徐浮起，头部几欲触及天花板，张开双臂，“不能原谅……”



玻璃窗“砰”地一声刮开，但就连外面的暴风雪也不能侵入到房内的旋风区域。

“杀人犯……”

荧光灯灯罩破碎，碎片借风势四处飞舞。

“啊！”小林捂住腿呻吟。

大腿被数枚碎片刺穿，赤黑色的血迹在裤子上蔓延。



“为何杀人？”

“那是因为出了差错！原本我只是受父亲委托拿补偿金交给他们而已！倘若不是发生了骚乱，不会弄成那种结果的！原因不在我！”小林大声嚷道。

“‘补偿金’……‘原因不在我’？”

“是你杀的人吗？”

在恐怖的强风当中，美树本的声音令人吃惊地异常平静。

“原因不在我……”小林用双手抱头，跪地求饶似的趴伏在地上。

“原因不在我……原因不在我……”小林声音颤抖着一遍又一遍重复同样的话。

与如同鬼女一般的真理、超越常识的非科学现象相比，我对小林是杀害真理母亲的犯人之事更感惊讶。

忽而觉察到刚才房内刮起的台风不知何时已经停止。

外面的暴风雪也已平静，房内被令人恐惧的寂静所充斥。

我目不转睛地注视着小林。

打破静寂的又是那个声音“绝不原谅……”

小林立时显出一副吃惊状扬起因恐怖而扭曲得异常丑陋的脸，望着浮在空中的真理。

“绝不原谅！”

这时，真理全身燃起了青白色火焰。

带着青白色火焰的真理的长发伸向小林脖颈。

颓然坐下的小林犹如着魔一般眼睛直盯着伸过来的长发，身体一动不动。

“透！护身符！拿护身符向她扔过去！”美树本大叫道。

我慌忙将锁链由脖子上解下，但急切之间怎么也取不下来。

用力一扯，锁链被扯断，几个护身符散落在地。

“快点！”美树本催促着。

长发已经缠绕上小林的脖子，一点一点地将他拉向真理。

小林脸上因苦闷而扭曲着，站起身，垫起脚尖，“救……救命……”



听朋友说是新手投稿，被收录在边角栏中的几率将会“巨增”，若是女生的话，那更是有99.99%的几率啦！我满怀希望的等待新一期的《掌机迷》，结果我竟是那0.01%！吕梅莹；19；女；430000；湖北省武汉市武昌区中北路215-17-4号；

191.十字架和安产的护身符（选B）

我望着散落在地的几个护身符。

十字架、摩艾像、兽牙、安产的护身符、青之玉……不知道究竟哪个有效果。

距离最近的是十字架和安产的护身符。

我拾起安产的护身符投向真理。

由于重量过轻，护身符中途掉落在地。

接下来将十字架投过去，但十字架遇到包围真理周身的青白色火焰后也燃烧起来，变成黑炭掉落地上。

绝望之中我接连抓起手边的兽牙、木雕像、青之玉扔过去……

没有任何效果。

小林的脚被吊到空中“啪嗒啪嗒”作响。

“停下来!”美树本叫道。

为恐怖所支配的小林一瞬间犹如断线的人偶一样垂吊着，不再动了。

“住手……停下来，姐姐！”

美树本的意外称呼使我转而吃惊地望着他。

美树本站起身，向浮在空中的真理继续叫喊，“是我啊，洋介。姐姐，是美雪姐姐吧？”

“不原谅……”

我的目光一刻不离开美树本和真理，一面伸手到地上探寻投掷之物。

美树本是……弟弟？

感觉手指触到什么，拾起一看，是安产祈愿的护身符。

可恶，这东西没有任何作用！我狠狠将其摔到地上，继续找寻其它护身符。

美树本继续道，“我由于偶然之机去了叔母家才得以幸免于难。因为那时我还小，没有人告诉我发生了什么。得知详情是在高中毕业时。村里的人对犯人是谁都装不知道，警察也一样。我便下决心用自己的手向敌人复仇。

“扑通”一声小林的身体掉下，一动不动，或许已经死了……

美树本跑过去号脉。

“杀死敌人……将我们的敌人……”

美树本摇头，“我没有杀人的打算。只是想查明事实真相。法律上也是有时效的。”

“那种事……那种事不能原谅！”

房间，不，整个建筑物都像在怒吼。

地板“吱嘎嘎”作响，墙壁扭曲，天花板摇晃。

“全部杀掉！”

“不行啊姐姐！啊！”

美树本和小林他们正上面的天花板出现裂缝，木片倾泻。

“透君！那个护身符！快点！”

“那些东西都没有效果!”在强风之中我竭尽全力大喊。

“傻瓜！就用那个东西！那是真理出生之时美雪姐姐一直带在身上的护身符！”

真理出生之时的护身符……

就是那个祈愿顺产的护身符？

这里面秘藏有将为复仇而凝结的邪恶之灵一扫而光的力量。

我的手刚伸向掉落在地的护身符时，木质地板如同生物一样剧烈起伏，护身符飞向房间另一侧。

我站起身，向护身符跑去。

真理的头发自后袭来，缠住我的脖颈，几乎将我吊挂起来。

慌乱间我用手指撕扯，喉咙被勒紧得连呻吟声也发不出来。

“住手，姐姐！如果你希望真理得到幸福，就请住手！”

“真理……？”

一瞬间脖子上的勒绞之力松缓下来。

我用手指扯开头发滚到地上飞扑向护身符。

与拾起护身符几乎同时，从真理的身体发出青白色火焰向我放射而来。



我闭上眼睛用护身符在身前抵挡。

等待着强烈的冲击，但之后什么感觉也没有。

战战兢兢地睁开眼，发现安产的护身符挡住了青白色火焰。



火焰到达护身符前方急速变弱而消失。

我鼓起勇气站起来，高举护身符走近真理。

护身符像吸取精气一样，青白色的火焰变薄，真理的身体一点点下降。

兴趣：跳舞、游戏；
雪人：什么？有这种事？是谁趁我不在时干的？这次一定要登！

"真理……我的女儿……"

"不只是姐姐的女儿！是哥哥一郎和姐姐的女儿!"美树本一边流泪一边悲痛地叫喊。

真理的身体在空中轻跳一下，"一郎……"

我步履蹒跚地向她走近，"真理……真理！"

和我的眼睛同样高度是她遍布血迹的胸部，仰视着天花板，白目上翻。



恶灵……不，美雪的灵好像已经失去了恶意。

但我不知道接下来该做什么，紧握护身符不知所措地呆然站立。

"真理！"我呼唤着对我第一重要的名字。

头脑中理性的束缚一瞬间荡然无存，我再不作考虑，上前紧紧抱住浮在空中的真理身体。

身体接触的瞬间，双目一阵晕眩，爆发般的冲击猛烈袭来，几乎要被震飞。

我用双臂绕到她背后尽全力搂住。



手中的护身符变得滚烫无比，几乎难以把握，我咬紧牙关忍耐。

"不——！"分不清是真理还是母亲的声音在房内回响。

"把真理……把真理还给我！"我竭尽全力地大喊。

紧接着，浮在空中的真理全部重量压了下来，我踉跄着向后倒下。

真理的身体一动不动如同死去一样，令人恐怖地沉重。

包裹真理周身最后的青白之炎从她身上分离，朦胧地飘向空中。

那火焰一瞬间好像人偶的样子，但定睛再看已经什么都看不见了。

"姐姐……"美树本流泪了。

"……已经……已经走了吧？"我问。

美树本点点头，"走了。我知道……已经不会再回来了。"

建筑物的震动，不可思议的风，全部如同幻觉的东西都回归平静，连窗外积雪的声音都听得很清楚。

"小林……小林呢……"

"他不要紧。只是失去意识。"

美树本将真理抱起放到床上，盖上毛毯。

我脚步蹒跚地站起身，"究竟为什么会发生这样的事?你又为什么……？"

"我一直在探寻小林一族中谁是犯人的证据。后来听到传言，说一到冬天这间寓所就有幽灵出没。尽管半信半疑，但我想即便那只是谣言，处理好的话，或许也能从恐怖和罪恶的意识中引出自白。但在真理在场的情况下讲那些话毕竟错了。恐怕是受到打击的真理和姐姐的残留思念产生了同步。真理本身或许也对叔父和祖父产生了强烈的憎恶。不管怎样，原本单单只是骚扰人类的幽灵最终化作了可怕的恶魔。"

"真理……真理还记得刚才的事吗？"

如果还记得，她一定承受不了。

杀了三个人，连自己的叔父也要加害。

在被母亲操纵肉体的过程中看到了这一切。

美树本摇摇头，"不知道。如果真看到了，就将受到不能想象的打击。只靠她一个人……或许再无法复元。能救她的人只有你，她就拜托你了。"

我点点头，但却完全没有自信。

然而，低头看到真理在短暂时间里急剧憔悴的脸。

我唯有做自己能做的事。

正要握真理的手，才意识到手中还紧握着那个护身符。

由于握力过强，不得不将僵硬的手指掰开。

我将护身符塞进她的手中，再用自己的双手握住，闭上眼睛。

等真理意识恢复以后，我会这样对她说，"你的母亲直到现在还爱着你。"



终

大家同意把CAB封王吗？虽然他封了神，可是连个神名都没有，还是拥戴他做掌机之王吧，谁能打败他呢？
吕文聪，20，男，贵州，QQ：4178981：



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

文/转生之炎



第四话 最初的逆转



吊桥上对峙的警匪双方。

"放了那孩子！"

"住口,再靠近我就杀了他!"

"真是遗憾哪……嘿嘿……"

砰地一声，突然有人从桥上坠落。

黑暗中的成步堂正注视着



桌上的笔记本电脑，多年前的往事历历在目。

我正在查看着多年前的一个案件记录，那是我的老师绫里千寻最初接手的案子。

越狱犯人资料：

姓名：尾并田 美散

罪名：绑架杀人

量刑：死刑

从越狱到再逮捕的经过：

逃走后，犯人与美柳勇希巡查部长再次遭遇，并将她杀害，之后8小时后犯人在吾童山被抓获。

千寻最初接手案子的委托人是一名越狱的死囚，那也是我和她相遇1年前的事情……

6年前，绫里千寻第一次踏上法庭……

■ 2月16号上午9点42分

地方裁判所 第四被告休息室

在休息室见到了委托人，5年前被判死刑，后又越狱再次被抓回的尾并田，但他否认了自己是杀害女警的凶手，他称自己虽然遇见那名女警，但分手时对方还活着。

这个世界上最孤独的场所一定是死刑犯人的牢房，我的委托人抱着必死的决心从那儿逃走，所有的律师都舍弃了他，但是我不能，从他眼里涌出的泪和那些话，仿佛都在述说着某种真实。

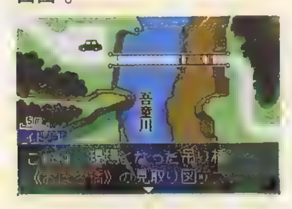
■ 同日 上午10点

地方裁判所 第四法庭

案件中检察官和律师都非常年轻，检查官是年轻有名的御剑怜侍，而辩护律师则是初

出茅庐的绫里千寻。御剑陈述案件起源于5年前，当时被告绑架了一名14岁的女童并在与警察的对峙中将她推到了水流湍急的桥下，因为尸体没有找到所以案件的审理一拖再拖，最后也是根据当时唯一在场的美柳女警一句目击证言将其定罪，而5年后的2天前，被告突然越狱，可能是出于"报复"杀害了5年前做证的女警美柳。

出庭作证的是系锯刑警，据他称美柳女警是死于背部中刀引起失血过多，听他讲述完整个过程后得到证据"胧桥的平面图"。



■ 证言1：事件的大概

"美柳刑警于事件当日被一个不知名的电话叫了出去,在指定的时间前往指定的那座吊桥与犯人相会,之后即被杀害。犯人将尸体藏于汽车的后备箱准备逃跑，在山脚处被正在搜查的巡警逮捕。"

询问第一句得知美柳警官是一个非常谨慎的人，得到"被害者的备忘录"。奇怪的是美柳警官在接到这个奇怪的电话后并没有报告而是单刀赴会去了，询问第4句得到证据"现场照片"，照片上是被藏在汽车后备箱的死去的美柳。追加证言："从后



备箱的照片上看不出什么不对的地方。"

提出证据：被害者的备忘录。备忘录中对方要求美柳"作为标记，请带上白色的围巾。"而照片上并没有看到。这时御剑却突然提出证据"围巾"，是一条颜色接近白色的，记录证据"围巾"。

■ 证言2：胧桥上究竟发生了什么事

"确实，这个事件是有目击者的，从目击者偶然拍下的照片里，可以看到被害者戴着围巾，因为当天正下着小雨，所以一会就被打湿了，犯人推倒了被害者并把匕首刺入她的背部，围巾大概就是那时候掉的吧。"

得到证据"目击照片"。询问发现疑点，在第4句提出证据：现场照片。指出疑点：衣服。——既然当天下着小雨，到处一片泥泞的话，为何被推倒在地的被害者全身衣服却非常干净呢?!御剑质疑当时桥上未必很泥泞肮脏，提出证据：被弄脏的"围巾"。两张照片与目击证言间出现了矛盾，就意味着其中一个是"伪证"！选择3"目击者证言"。

另一名证人"目击者"被迫出庭。（这不是第一话中出现过的美柳吗？！）她自称无久井里子，文学部1年级大学生。

■ 证言1：关于目击照片

"我……正在用相机拍摄野草风景，突然看到吊桥的中间有2个人影，好像争吵起来，我马上拍下了决定性的瞬间，然后给警察电话报警。"

得到证据"照相机"。在第4句提出质疑，出示证据：目击照片。照片上面对面的两个人看不出发生争吵，不是"决定性的瞬间"，而里子则称自己当时因为胶卷用完而没拍到后来的事情,也就是说，她提不出自己目击"决定性瞬间"的照片证明。

修改证言："我用相机拍摄野草，突然看到吊桥中间有2个人，突然开始争吵起来，被害者背向犯人逃去……但是在大约10米的距离被追上，从背后被刺了。"

最后一句话，提出证据：胧桥的平面图，吊桥已经损坏，别说10米，被害者就算5米的距离都逃不了。可是御剑却突然提出这张平面图是事后才绘制的，而当时拍摄的照片上也看不出桥坏没有，即没有证据说明当时桥已经坏掉。

■ 证言2：从案发到逃走

"将被害者从背后刺中后，犯人立刻抱起她背走了，之后处理尸体的方法我就不知道了,应该不会留在桥上,我……见到的事就说完了。"

质疑第3句关于搬运尸体，提出证据：胧桥的平面图。桥下是水流很急的河，犯人完全没必要费力地搬运尸体，只需把她推到河里岂不省事？并且以前从桥上掉下去的10个人也全部没有找到尸体，犯人的行为虽然极不合理，但与证人并没有关系。

证言修正："将被害者从背后刺中后，犯人立刻抱起她背走了，之后把尸体放在偷来的车的后备箱里，我见到的事就说完了。"

第3句提出证据：胧桥的平面图。—当时目击者和被告的车之间隔着5米以上的岩石山，她是根本不可能看到被告将尸

体拖进车的！而且这一点从现场拍摄的照片上也能看到。里子辩称是自己心慌意乱中看错了，但是却不经意间说出了"偷来的车后备箱盖上有不用钥匙而强行打开造成的伤痕"这句关键的话。选择第2项"有矛盾"，当时本不可能看见这些情况的她竟然知道这一点，唯一的可能只有：她就是把尸体放入后备箱的人！（第2项）因为尾并田是趁红绿灯的时候偷走的汽车，所以他有钥匙，不需要损坏后备箱盖就可以打开。只有没有钥匙又要必须藏尸体的人才会强行破坏后备箱盖，这个人就是里子！

御剑反驳到里子当时正在给现场拍照，提出证据：照相机。这是个带脚架的自动照相机，里子只需要把相机对好角度，设定时间，相机就可以自动拍摄。既然有自动拍摄，那她当然就可能在别的地方，这个地方就是被害者所站的地方！也就是说，照片上拍下的人并不是美柳，而是假扮她的里子！虽然被告见过这个假美柳后开车逃走，但此时真正的美柳早已提前被放到了车中！而被告也是因为时隔5年，才会连美柳的样子也记不起来，错认里子为美柳。

提出证据：被害者的备忘录。被告因为记不得美柳的样子了，所以要求美柳带一条白围巾作为标记！也就是说，里子只要带上白围巾，完全可以轻易扮成美柳。

由于里子承受不了这个打击昏了过去，审理不得不暂时中断。

■ 同日 下午 1点24分
地方裁判所 被告人第4休息室



虽然可以肯定里子有杀人嫌疑，但一时间却找不到她的杀人动机，为了帮助案情进展，尾并田终于说出了5年前的真相。原来5年前他确实绑架了一名少女，那少女正是他的恋人美柳ちなみ，也就是女警美柳勇希的妹妹。原来美柳警官是为了救回自己的妹妹而向尾并田开枪。

"她背叛了我们，全部……全部都是演戏。ちなみ是我的天使、宝物。全部按照她说的做了，按照ちなみ说的……5年前的绑架，我、ちなみ、勇希，我们3人是同伙。ちなみ的家是宝石商，当时和ちなみ写了威胁信给她的父亲，要求一颗价值2亿的宝石，交货地点就在胧桥，交货人就是勇希……然而当时勇希背叛了我们，真的开枪了，打中了我的胳膊，然后ちなみ也突然自己跳下了桥。"

最后，勇希背叛了尾并田，在法庭上作证称他绑架了自己的妹妹并把她推下急流。而尾并田拼死逃出,只是想知道她为什么要背叛自己,并没有杀她的打算。而星影先生所在意的那颗价值2亿的宝石,也在当时被ちなみ带在身上一起坠入了急流。钻石和人一起消失了。



得到资料：钻石。下午的审理重新开始了。

■ 同日 下午 1点49分
地方裁判所 第四法庭

虽然千寻怀疑里子，但是一时却找不到她的作案动机。

■ 证言1：关于证人自身

"我前天以前都不在这个国家，进了大学以后就再也没有踏进过吾童山，我不可能有动机的。那都是被告为了报复5年前逮捕自己的警官而杀害了她……"

追问第1句（第2项），追加证言："所以……当然对被告和被害者都一无所知。"追问第5句（第1项），追加证言："幸好我没有戴白色的围巾。"

提出证据：被害者的备忘录。——以白围巾为标记是勇希记录在备忘录中极其秘密的内容，里子又从何得知呢？里子辩称是当时发现了地上的白围巾才联想到的，提出证据：围巾。当时勇希用的是一条接近白色，但怎么看都不可能是白色的围巾。

知道备忘录内容的人只可能是勇希、尾并田，以及还有一个人。提出证据：美柳ちなみ。实际上编剧在这里玩了个日语的小花招，在被害者的备忘录里，"ちなみに相谈"字面上是"顺便谈一下"，但实际上说的是"与ちなみ（人名）谈一下"，而如果ちなみ5年前没死的话，那么现在就应该和里子一样大，也就是说，里子实际上就是5年前失踪的ちなみ！

而御剑却提出其实他早就知道证人就是美柳ちなみ，既然她身为被害者的妹妹，那么又有什么理由去杀害优秀的姐

姐呢？！千寻遇到了难关。

提出证据：被害者的备忘录。里面记录着："和ちなみ谈一下，这次一定要转达，全部向世间公开。"而美柳ちなみ则是为了隐瞒这个天大的秘密而杀姐姐灭口！

■ 证言2：关于5年前的事件

"5年前……我被尾并田绑架，赎金是一块钻石，在胧桥上，由姐姐……交换结束的时候，尾并田的右腕突然被击中，他为了杀了我将我从背后推落到急流中。我虽然是美柳家的小姐，但生活得并不如意……"

质疑第4句，提出证据：胧桥的平面图。5年前那座桥就坏了，如果是从背后被推下去的话，只会使ちなみ跌到山岩上而不是河里！而ちなみ则反驳说自己记错了，当时被被告从旁边推下河的。

提出证据：目击照片，当时桥两边有1.5米高的护栏，被告是不可能将ちなみ从"旁边"推落的！而且当时被告右腕被击伤，也不可能将ちなみ抱起扔下去！

结论：ちなみ根本是自己跳入河中的！

提出证据：钻石。她不惜冒生命危险而跳入河中的理由，就是为了得到那颗价值2亿的钻石！这一切本来是和尾并田计划好的演戏，但在关键时刻她背叛了他，带着钻石跳入了急流。这个计划参与者还有一人：美柳勇希。但这5年里勇希一直感到自责，才会在5年后接到尾并田的电话后打算和妹妹商量，把一切公布于众，就是这个给她带来了杀身之祸！美柳杀害了姐姐，为了灭口！

提出新的证人：尾并田美散。他参与并目击了当时的一切。

■ 证言1：尾并田看到的人

"那天4点我就到了胧桥，但是她没有来，我就在桥上等，没有人将尸体放进后备箱！随后，那个女人就来了，就在我的眼前站住了，我们说了一会话就告别了，那是勇希，不是ちなみ！"

看样子尾并田到这时候还在袒护着ちなみ，质疑第2句，提出证据：目击照片。照片上女人在里侧而尾并田在桥外侧，说明了女人比尾并田早到！但尾并田说自己确实早到，但离开了一会，到约15分钟路程的山寺里去取一个和ちなみ的爱情信物。也就是说，有30分钟的时间足够ちなみ将尸体放入车里了！

还有一点就能证明ちなみ杀人嫁祸了，而证人席上的尾并田嘴角却突然渗出了鲜血，他为了袒护自己的心爱的女子，竟然喝下了信物里面藏着的毒药……

"我们约定了，谁先背叛了感情,就喝下里面的东西，我没有遵守诺言,所以喝下了它。我没有自信无罪……ちなみ会再死一次吧……"



初次的审判……就这样突然结束了，没有输，也没有赢，但在我的心中却留下了巨大的伤痕，一定，对那个年轻的检查官也一样。然后，真正的犯人美柳ちなみ，就这么优雅地微笑着离开了法庭……

那个案件，就算一切都褪了色……我也不会忘记。

成步堂注视着眼前的笔记本电脑。

那次的案件1年后，由于我的案件美柳ちなみ才受到法律的判决，当然是"有罪"，那个瞬间，她竟然还带着那个优雅的微笑，一切终于结束了，我想……但我到现在……5年后的现在，才知道真相。

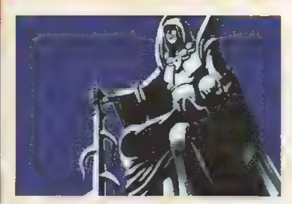
第五话 华丽的逆转

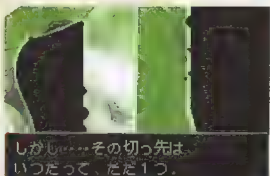
仓院里世代相传的秘宝"七支刀"，它仿佛映照了人生，从无数的分支上延伸出的所见的是我们无限广阔的命运，但是，刀刃之有一处，斩断命运的丝线，最后刺向他的咽喉。然后，避之不及地出现在我们眼前。

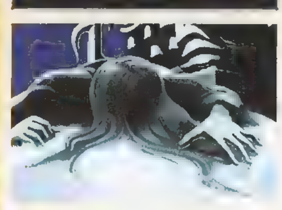
■ 2月6日 上午9点48分

成步堂律师事务所

真宵突然一脸高兴地谈到灵媒的事，春美也是一副开心的样子，原来是《カルト》杂志新年号上为灵媒者举办了一







个"灵场巡回破"的修炼活动，"在一晚上危险的修行中，你的灵力会飞速上升"，受这个诱惑的真宵和春美坚持要把成步堂强拉着上路，因为没有20岁以上人的陪同是不能上山的。然而在真宵手里的杂志上看到的尼姑，却是一副美柳的样子……她不是应该在监狱服刑吗?!（这个阴魂不散的女人!）疑惑中的成步堂决定一探究竟，而真宵和春美也乐开了花，汗。

得到资料：《カルト》杂志新年号。



美柳ちなみ……我知道你不可能在这种地方，究竟是怎么回事?这个尼姑究竟是……?



■ 2月7日　下午3点24分
叶樱院　山门

山里的寒冷让成步堂一行人叫苦连天，幸好这时候遇到法号"比基尼"（实际上是"比忌尼"）的叶樱院主持。（PS：调查钟，成步堂会询问真宵钟声和钱的声音哪个更好听，而真宵的回答是"……钱。"真是搞笑！）

和比忌尼主持交谈得知照片上那个很像美柳的女子名叫绫美，现正在里院。

前往吊桥，奇怪的是这座桥竟然也叫做"胧桥"，下面也有很急的水流。



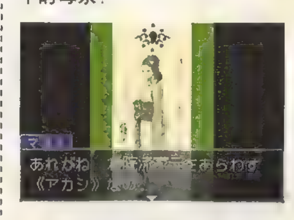
前往叶樱院本堂，遇到春美崇拜的天流斋エリス，交谈得到资料"叶樱院地图"（汗，不正是第4话中出现过的地点吗……）。



通过摇摇晃晃的吊桥来到叶樱院里院的修验堂前，进去后才发现是个又小又冷的屋子，



在这里终于遇见了长得和美柳竟然一模一样的绫美，不过她因为准备晚饭而匆匆离开了，调查屋子内的挂画，真宵非常震惊地发现上面有仓院里的标记，而画中的人物正是真宵失踪15年的母亲！



重新通过胧桥，突然遇到了奇怪打扮的矢张政志，他居然称自己因为在上次的案子里受了打击，现在已经师从天流斋，改名天流斋マシス了。和他交谈关于エリス的话题，得到他偷拍的エリス照片，询问关于绫美的事，矢张只说她很漂亮。



这时春美突然前来报告饭做好了，一行人回到叶樱院本堂，讨论了一下晚上的安排，春美则完全被エリス老师给迷住了。

■ 同日　下午 9点12分
叶樱院　本堂



趁着春美和エリス上厕所去了，成步堂抓紧时间向绫美问话，不过，她自称就在这里长大，也没有上过任何大学，似乎问不出任何东西……最后她却突然请求成步堂为她保管退魔的头巾。



得到资料：绫美的头巾。

绫美刚要离开的时候，成步堂突然意识到，他并没有自我介绍，而绫美却突然叫出了"成步堂"的名字！出现心锁，绫美前去敲钟而离开了。

她果然认识成步堂！一定有隐瞒的东西！

深夜里，成步堂还在回想着关于绫美的事，突然，从电闪雷鸣的夜空中传来一声惨叫。

■ 同日 晚上11点6分
叶樱院 境内

突然遇到了比忌尼，她称只有绫美身上才有携带电话,成步堂一行人继续向里院赶去。

■ 同日 晚上11点18分
胧桥

犯人为了逃跑竟然一把火烧掉了胧桥，而成步堂为了追踪犯人不惜跑上过去，但是，燃烧的木桥突然发出一声巨响……

这桥真是桥如其名，散落破烂得一干二净，在这里噩梦的夜晚我发出了最后一声惨叫，意识永远被黑暗所吞没了……

■？？月？？日？？时？？分
？？？？？？？？？？？？？

黑暗中突然想起携带电话的铃声。矢张在紧急中打电话叫醒了熟睡中的御剑，告知他刚才发生的紧急情况……

■ 2月8日 下午2点19分
拘留所见面室

御剑终于赶到了矢张那里了解了情况，被杀害的人是天流斋エリス，发现人是寺院主持和成步堂，嫌疑者绫美。而成步堂因为掉进急流受伤住院，2天内必须保持静养，所以倾慕绫美的矢张特意将御剑叫来替她辩护（汗，大半夜的打电话原来是为了这个啊！），而成步堂在住院前交给了他2个东西，一件是看透人心的"勾玉"，另一件则是成步堂的律师徽章。

和绫美交谈，御剑感觉自己在哪里见过她，但绫美却称自己从来没有离开过寺院，在那里并不是为了修行，而是为了洗清身上的"罪"。交谈"事件当晚"得知她当晚突然因为害怕而没有去里院修验堂，引出话题"事件的线索"，她称自己没有杀害エリス。询问"害怕的东西"，出现心锁。

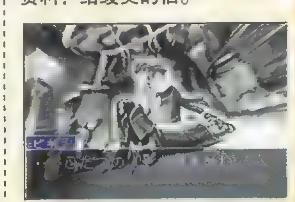
最后，作为御剑为自己辩护的条件，绫美终于说出了自己本来认识成步堂，并为5年前对他的欺骗感到歉意。

前往吊桥，遇见了系锯刑警，交谈打听到这次的事件有比忌尼做直接目击者，交谈"胧桥"引出桥被落雷引起的火灾烧掉的话题，询问"落雷"得到资料"气象资料"。



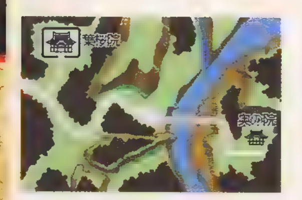
前往野樱院山门，再次遇见矢张和系锯刑警，询问矢张当天晚上发生的事，结果他却怒不可揭地认为御剑把他当疑犯对待，引出心锁。

前往本堂，见到主持比忌尼，交谈"案件当晚"引出话题"返回本堂理由"，她称自己被该陪着真宵修行的，却因为天气太冷而回来准备洗个热水澡，因而叫了绫美过去陪真宵。交谈"目击事件"得知她目睹了绫美杀人的瞬间,引出话题"修行者"，和被害者在一起的春美到早上都还没有出现。调查地上远处的纸得到信件："今天晚上10点到极乐庵来，不想秘密被人知道的话。"收信人是绫美。得到资料：给绫美的信。



来到案发现场的叶樱院境内，调查黄金像得到凶器"七支刀"，上面有被告的指纹，调查地上的木杖得到资料"被害者的杖"，上面有本人的指纹。交谈得知被害者身上有其他摔打的伤痕。得到资料"天流斋的解剖记录"，交谈"案件大概"得知晚

饭后主持带真宵来到里院，随后，10点钟时绫美为敲钟也来到那里，然后主持则一个人回本院，并目睹了凶杀现场。引话题"里院"，得知除了那座被火烧掉的吊桥外没有其他路可以通向那里，被称为"陆上的孤岛"。



回到山门时发现矢张已经不知去向。

回到拘留所，交谈关于"里院"，她称自己当晚没去而主持却说看到她了……

使用勾玉：

枷锁1：没有外出，所害怕的东西。

提示：给绫美的信。绫美当时因为害怕威胁者而没有外出里院。

枷锁2：她的"秘密"还有一个人知道。

提示：成步堂龙一。

真相：当晚绫美收到恐吓信后，害怕有什么怪人在极乐庵等着自己，所以一直呆在室内不敢去。而所谓极乐庵，是在吊桥旁边一条小路尽头的无人居住的山间小屋。

得到资料:地图上标出"极乐庵"的位置、"绫美的证言书"。

前往山间小屋"极乐庵",又遇见了矢张和系锯刑警,与矢张





交谈，打听"案发当晚"引出心锁,使用勾玉。

矢张称自己晚上10点突然听到巨大的落雷的声音，然后就看到桥燃烧起来了，地点是在叶樱院的自己房间里。

枷锁1：矢张不可能在自己的房间内看到桥上的落雷。

提示：叶樱院地图，叶樱院和吊桥间隔着巨大的岩山，所以不可能看到雷打到吊桥上。

枷锁2：矢张目击到桥上落雷的地点。

提示：极乐庵。

枷锁3：矢张在这里等待的人物。

提示：绫美。矢张给绫美写了威胁信，利用女人胆小的弱点。

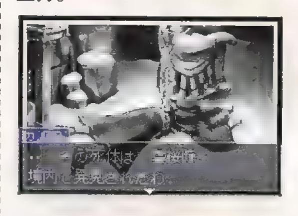
真相：矢张给绫美写了信，然后在信上约定的极乐庵等待她。但矢张却称自己给绫美写的那封只是情书，而不是威胁信。而所谓的"秘密"，指的是他和绫美间有着不能被老尼姑比忌尼知道亲密关系。引出话题"昨晚有些出乎预料的事"。御剑本想逼他说出，结果却出现暂时无法解开的心锁。

■ 2月9日 上午9点47分
地方裁判所 被告人第一休息室

绫美看起来似乎仍然隐瞒了什么，但她只是肯定地告诉了御剑她没有杀害エリス。

■ 同日 上午10点
地方裁判所 第9法庭

汗死了，本以为这又是GOD出场的，结果竟然上逆转2中出场的天才少女狩魔冥，她替御剑掩盖了身份。（狩魔冥VS御剑！一看就是让人热血沸腾的好戏！）据她称被害者是被黄金像手中的宝刀刺入腹部而死，得到资料"现场照片"。出庭的第一位证人则是叶樱院的主持。



■ 证言1：事件当夜

"那晚，我在里院给修行者传授修行的课程，但是我的腰不太好，不能用力，所以，把一切交给绫美后我就回叶樱院了，里院里没有洗澡的地方，所以我悠哉游哉地回到叶樱院，就在回去的时候，看、看到了那个！"

质疑第3句，提出证据：绫美的证言书。绫美称自己当晚敲完钟后，一直呆在野樱院自己的房间。而且，绫美如果按照主持的说法称自己当晚呆在离命案现场相隔吊桥的里院，那不是更可以洗清罪名吗？绫美有必要撒这种不利于自己的谎吗？

追加证言："那孩子穿着和吃晚饭时候一样的装束。"

提出证据：绫美的头巾。晚饭后敲钟前她将这个交给了成步堂，就不可能再穿着和晚饭时一样的装束来到里院了！主持称这种头巾是事先做好的，因此不排除有替代品出现的可能。证人的话看起来没

"稍休、立正"！听我曰一句：为什么在边角栏中读者的字体是黑色，而众小编的字体是蓝色呢？美编，能否把读者的字体改为金色？都说读者是"贵者"。李健兴：14 男．北京：兴趣：球类运动 电子竞技 时尚休闲：E MAIL：DYRBDSL 263 net：

有矛盾。

■ 证言2：入浴后目击事件

"洗完澡出来已经是11点左右了，就想回到里院，这时突然听到境内有声音传来，我就跑过去看……绫、绫美！把エリス老师她……エリス老师就住在境内角落的房间里，从那里滚落下来后，被刀刺杀的吧。"

提出证据：エリス的解剖记录。解剖记录上称被害者是被杀死后才摔落下来的，而非如证人所说是摔落后才被刺杀！虽然被害者的房间里没有血迹，但是因为人被利物刺入后拔出前不会立刻引起大量出血,所以凶案的第一现场应该在被害者的房间内，エリス是被人杀死后才扔到院子里的！



■ 证言3：更详细的情况

"我看到的时候，刀已经刺进去了，认真的说，我并没有看到那孩子刀刺的瞬间，我第一次看到那样的出血，所以，吓得昏了过去，等我再睁开眼睛的时候，正好到供子老师把エリス老师……"



追问第3句,追问（第2项）据刚才狩魔冥说刺入当时并不是出血的时刻，而主持立刻追加证言："我看到了凶器从完全刺入到拔出的一瞬间，很顺利的。"

提出证据：七支刀。这种造型复杂的到很难顺利地刺入又顺利地拔出，何况被告是一名力弱的女子，而且，关键的矛盾是证人说凶器是完全刺入被害者身体，而七支刀上只有刀尖部分有血迹！

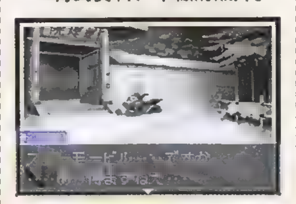
结论：凶器不是七支刀，只是因为它被黄金像的供子拿在手上，才会被人想当然地以为是凶器！真正的凶器是另一把小刀。

主持却突然称自己知道凶器小刀的去向。

■ 证言4：凶器的去向

"我目击事件大概是在11点左右，马上想到通报，然后就朝山门走去，那里，地上残留着摩托开过的痕迹，步行到胧桥大约需要15分钟左右，使用那个的话，5分钟都不用，我晕倒的时候，凶手不是完全可以把凶器扔到吾童川里吗？绫美可以做到的，骑着摩托车……"

得到资料：车辙的照片。



提出证据:车辙的照片。既然凶手是骑着摩托往返，那为什么雪地上的车辙只有一条呢？！冥反驳说有可能因为当晚下雪，去的时候没有留下痕迹，而回来是时在雪地上留下了痕迹。

选择第2项"有问题"，提出证据：气象资料。据资料显示，当天晚上7点开始下的雪，到10点50分就停止了，所以因雪覆盖而使车辙只有一条的说法行不通！但冥却反驳称气象资料也会有"误差"。

提出证据：现场照片。被害者身上没有雪，说明命案发生的时间里没有下雪！唯一的可能性是之前下雪时有人把摩托骑走到胧桥附近，后来雪停后又把车骑了回来，所以在地上只留下了一条车辙印记。主持称当晚钥匙只有一把，在绫美那里，而且时间上，绫美有可能在10点前骑车来到吊桥前，然后下车来到里院（摩托不能过吊桥），但奇怪的是主持在将一切交托给里院的绫美后独自返回时并没有在吊桥处看到摩托，而是在山门前看到。很多事实都相互矛盾，但可以肯定的是雪停后肯定有人把摩托车骑回了叶樱院！

看来主持是说不出什么东西了，御剑突然想起了当晚另一个游荡的人物：矢张政志，而且，他有拒绝说出的秘密：当晚看到了意想不到的东西。但为了保护委托人，御剑隐瞒了书信的事情。

因为要传唤新的证人矢张政志，法官宣布暂时休庭20分钟。

■ 2月9日 上午11点15分
地方裁判所 被告人第1休息室

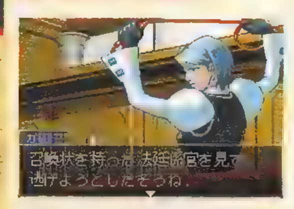
绫美再次重申了自己当晚只是呆在自己的房间没有外出，



雪人：黑色代表着一种权威，要不怎么都喜欢说"白纸黑字"呢？

当御剑询问到是否是她在10点30分到11点使用了摩托时，绫美突然说道"对不起"，出现心琐。但绫美称修行的真宵并平安无事，而自己也确实没有杀害被害者。

■ 同日 上午11点36分
地方裁判所 第7法庭



罗嗦了大半天后，矢张终于开始就他当晚看到的事情证言。



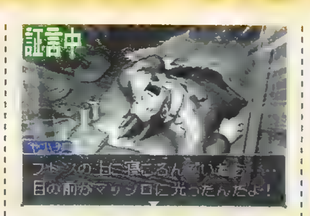
■ 证言1：事件当夜的目击事情

"那天晚上，我正在看猩猩，在那个山里的小屋，就在桥附近徘徊，但没看到什么摩托车，那天晚上我在桥那里什么人也没碰到。然后就得到消息说老师已经死了。"

质疑第4句，提出证据：成步堂龙一。当晚，成步堂曾经拜托他去报警。在御剑的逼迫下，矢张只好重新证言。

■ 证言2：事件当夜的目击事情2

"到山间小屋的时候是9点了，10点半的时候，我正准备睡觉，突然一道白光闪过，然后，我从窗外望去，胧桥突然



燃烧起来，而且还有打雷，我立刻赶去查看，在那里碰到了成步堂。"

询问第4句，证人说当时信步走到桥处，发现燃起了熊熊大伙，选择第2项"为什么不叫人？"，矢张追加证言："到了桥那里一分钟不到，就遇见了赶来的成步堂。"

提出证据：气象资料。落雷的时间是10点45分，按这个推理矢张赶到吊桥处至少是在11点前，气象资料表明木桥燃烧了至少30分钟，而成步堂赶到的时候桥已经烧完了，也就是说，成步堂赶到吊桥处的时间最早也就是11点15分，矢张11点就到了吊桥处，而11点15分才碰到成步堂，这中间就存在"空白的15分钟"！当时桥旁也有电话，为什么矢张没有通报任何人呢？！



■ 证言3：空白的15分钟

"我，天流斋，艺术家，那天我突然决定在桥前把那景象画下来，画得太投入了，渐渐失去知觉，那本子就扔在了地上，再醒来时火已经熄灭了，然后就看到成步堂跑来。"

询问第2句，要求他提出那幅画（第2项，果然是一幅很强的画啊，全场晕倒），画上除了燃烧的桥外还有一个空中飞舞的人影。据矢张称，这就是绫美，而且，当时是在距地面大约10米的高空！

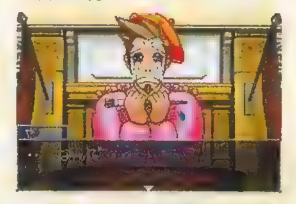


得到资料：矢张的画。

追加证言："绫美突然飞了出来，带着白色的头巾！"

提出证据:绫美的头巾。绫美10点前就将头巾交给了成步堂，所以自然就不可能戴着头巾"飞天"了。

这时矢张那家伙突然又提出他还有决定性的猛料没有爆出，法官只好决定再给他最后一次机会。



■ 证言4：绫美飞天的证据

"当我走到桥附近的时候，她已经不在了，我因为担心而在附近找她，然后，我在雪里找到了被埋了一半的漂亮水晶，一定是绫美用头巾包着的，那晚拿着水晶的还可能有其他人吗？"

得到资料：水晶。

质疑第5句，提出证据：水晶。其实，戴着头巾飞天的那个女人并不是绫美而是エリス，遗失的水晶自然也是她的东西，如果能证明水晶是死者生前落下的东西,就能说明这与本案有

关了。选择第1项,可以立证。

提出证据：现场照片，水晶和照片上的エリス一样，都没有被雪覆盖，说明水晶是在雪停后的案发前遗失到那里的!说明其与本案有关!

结论：命案的真正第一现场在胧桥附近!

冥反驳说尸体是在叶樱院被发现，离胧桥有足足15分钟距离，不可能那么迅速地往返的。

提出证据：车辙的照片，能做到这样的方法只有一个，就是使用摩托车为工具。

因为证人的说法太过匪夷所思，所以法官只好宣布暂时休庭，隔日再审。

■ 2月9日 凌晨3点43分
掘田诊所　集中治疗室

现在我还在看着那时的裁判记录，我的老师千寻第一次站在法庭上的记录，那里有我不愿意相信的"真实"，美柳ちなみ……无论如何也难以相信，竟然也被写在记录里，一点也不是我所认知的她。掉进吾童河的我得救了，只是患上了令人讨厌的感冒，头晕目眩还耳鸣发烧,但下午就能恢复吧。请了一个这世界上最糟糕的证人,还有他,永远都能帮忙到底……

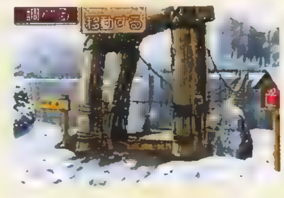
■ 2月9日　下午2点43分
胧桥

康复出院的成步堂在吊桥处听取了御剑对案情进展的简要叙述。

前往叶樱院山门，遇见狩魔冥，交谈后前往本院，见到主持，得知昨晚事故发生后真宵还被困在里院，并且春美失踪了。交谈"里院"得知那是一个由地震造成的被河流和森林保



卫的"陆上孤岛"，除了吊桥以外没有其他离开的方法，交谈"绫美"主持仍然坚持自己在法庭上的说辞，看起来没有撒谎的样子，打听关于エリス老师的事情突然引出心锁。引出话题"春美"，春美失踪，难道是因为目击了事件发生？！



前往境内，没有任何遗漏的发现，再返回本堂时遇到了系锯刑警，被告知吊桥已经修好了，和狩魔冥一起渡过吊桥来到里院，果然在这里发现了失踪的春美！小姑娘说自己昨天晚上一个人在这里过了一夜，怕死了，成步堂突然提到真宵更是把她吓跑了，而成步堂也感觉到这里和2天前来的时候有某种不一样的地方了。

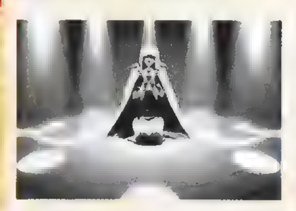


调查炉子，前两天是被雪覆盖的，现在却明显地被人使用过，但现在里面是空的。来到修验堂，发现门前多了一把以前没有的锁，调查挂画，发现上面被人涂抹了当晚所吃的咖喱，所以看不到画的内容了，得到资料"挂画"（按L键再按R键就可以比较前后的差别）；调查锁时GOD检查官却突然出现了，但成步堂却感觉到他和往常有些不太一样，有一种不知道是愤怒还是悲伤的感觉,交谈"缺席的理由"GOD再次称自己是为了打倒成步堂而从地狱回来的"死过一次的人"，并似乎为次忍受了极大的痛苦，现在的他没有面具根本就无法活下来，"GOD被杀的事"似乎让成步堂联想到了什么……打听"不能挽回的事"得知搜查表明当晚真宵并在修验堂，而唯一没有搜查过的地方只有铁门后的那个洞窟，而里面的温度在零度以下，真宵生还的可能很小。GOD突然提到另一个因成步堂而死的女人---千寻。(笔者到这时已经大概猜出了GOD的真实身份了……）引出话题"绫里千寻"、"锁"。交谈"千寻"GOD责备是成步堂害死了她，交谈"锁"得知只有绫美能够打开这种机关。

返回里院修验堂的入口再次遇见系锯刑警，据他称发现了一扇小门，但门口却有一块"禁止进入"的牌子，不过狩魔冥还是不由分说拉着成步堂进去了……调查灯塔上发现有用血写成的颠倒的"真宵"两字，调查地上红色的东西发现在是一个护身符，虽然是从エリス身上落下的，但却是仓院流的护身符。得到资料：仓院流家主的护身符。调查旁边的火炬发现最近有人使用过。交谈"灯塔上的血字"得知是被害者的血写成的，而颠倒的方式难道说明了这个灯塔曾经倒过来过？引出话题"真正的杀人现场"。难道工

リス其实是在这里被杀的吗？但她如何能渡过被大火燃烧的吊桥来到这里？！

回到叶樱院山门前，看到警察已经将开锁的绫美带来了，但因为这次既是营救也是搜查，再加上真宵"微妙的立场"，所以成步堂被排除在外不能进入，但御剑告诉他自己一定会把结果第一时间告诉他。



进入本院，使用勾玉要求主持说出真相。

枷锁1：证明エリス真正身份的证据。

提示：仓院流家主的护身符。

枷锁2：以护身符做证据，エリス的真正身份已经很清楚了。

提示：エリス就是失踪15年的绫里舞子！

真相：エリス是1周前来到这里的，出示了这个家主死前都一直会带在身上的护身符，主持看到时非常惊讶，因为舞子是一个失踪了17年的人。

正在这时却突然发生了地震，担心真宵和御剑的成步堂在狩魔冥的帮助下赶往修验者之洞。在山门处突然遇见了御剑，他称在刚刚地震的时候，绫美趁着他怕地震这个弱点逃走了，警察正在附近搜查。但成步堂认为她并没有逃，一行人赶到了修验者之洞。

修验者之洞没有坍塌，但是却有更多的机关锁挂上，是绫美所加的封印。这时绫美突然出现，并称自己不能打开修验者之洞的锁。交谈"逃脱"她称自己只是担心修验者之洞倒塌，但赶到的时候却发现不知道被什么人又加上了另外的锁；交谈"琐"，得知还有一个解开的方法，但需要花费1天的时间，交谈"案发当晚"，引出心锁，暂时无法解开。

来到中庭，御剑还是一副脸臭臭的模样，交谈绫美成步堂认为这个绫美有可能就是御剑5年前初次上法庭时见着的那个人，但御剑认为不可能。



前往极乐庵，见到春美和矢张，向春美打听"事件当晚"引出心锁，暂时不能解开，引出话题"灵力消失"，不过，看来心锁没有解除前她不肯多说了。

回到叶樱院本堂，继续和主持谈到关于舞子的事，主持说舞子1周前带着护符来这里，称有人要断绝仓院流本家的血脉，而她是为了阻止这个而来到这里。因为仓院流的血脉向来是一子单传，拥有血脉的被称为真正的继承人，即"本家"，而其他的灵媒师则被称为"分家"，所以仓院流的历史一直都是本家和分家相互争斗的历程，比如暗杀。交谈仓院流灵媒道得知因为仓院流与死者交谈的能力，所以历史上的影响非常大，但17年前一次失败的"DL6事件"却使仓院流失去了信任，引出话题"DL6事件"，当时在一起杀人事件中警察借助舞子的灵力与死者谈话呼出了凶手的名字，但最后这个人却被判"无罪"！这次失败所造成的影响给舞子打击很大，她也就从此消失了，交谈"分家与本家的争斗"，原来每当仓院流本家出现姐妹的情况，这对姐妹间就必须通过争斗来决定谁具有继承权，千寻当律师是为了避免和妹妹真宵争斗，但舞子的妹妹キミ子却不甘心失去本家的资格，而对舞子极其女儿产生了报复之心(见《逆转裁判2》第2话），令人吃惊的是，绫美竟然就是キミ子的女儿。引出话题"キミ子与绫美"，原来キミ子竟然有3个女儿：绫美、春美，还有一个绫美的双胞胎姐姐在キミ子丈夫宝石商的家庭里长大！（玩过第4话大家已经知道是谁了吧。）

前往境内，正在搜查的系锯刑警称自己虽然没有找到有真正的凶器，但却发现了张奇怪的纸片。原来是炉子里燃烧后的残留物，得到资料"燃烧残留"。交谈"凶器" 系锯刑警称警方搜查已经动用了科学时代的"秘密武器"，引出话题"秘密武器"，原来就是一个金属探测器(因为刀也是铁的嘛。）选择1要求解释，在感知到金属时光标会发出红光。

调查地上的木杖，金属探测器居然有反应！原来木杖的中间竟然是金属的刀。

前往里院中庭，向御剑询问"？？？？？（キミ子的另一个女儿）"，引出话题"美柳ちなみ"，她是宝石商再婚后女方的孩子，与美柳勇希并没有血缘关系，御剑称美柳ちなみ与本案不可能有关系，因为她已经死了。引出话题"ちなみ之死"，原来她在成步堂5年前的事件中被判了死刑，于5年后的上个月已经执行了。

回到修验者之堂，使用勾玉。

枷锁1：事件当晚有人目击到你在别处！

提示：主持比忌尼，她已经在证言里说过了，把一切交托给里院的绫美。

枷锁2：你不是在9点40分的时候离开叶樱院的。

提示：绫美的证言书。当晚10点左右她还在 叶樱院敲钟，并且有成步堂目击和头巾作证。

枷锁3：绫美有2个！（选择3项）

提示：美柳ちなみ。绫美的双胞胎姐姐，但她已经在前几天被执行死刑了。

真相：绫美当晚确实在叶樱院自己的房间里，事发被捕时她就已经猜到是姐姐所为了，而没有告诉成步堂的原因是绫美认为自己是"背叛者"。引出话题"背叛者"，10年前就在这个山里发生的绑架事件中，以及姐姐一次次犯下的重罪，都和她有着密切关系，绑架事件选在吾童山并不是偶然，因为早期的策划里绫美也有参与，但最后却因为害怕而退缩了，之所以计划这个绑架事件并不仅仅是为了2亿的钱，更重要的是为了报复自己的父亲。

引出话题"对父亲的复仇"，宝石商是因为想支配仓院流家主，获得自己利益这个目的才接近キミ子，但是家主之位最后却落入舞子之手，再加上"DL6事件"，意图破灭的宝石商抛弃了キミ子，并带走了美柳ちなみ，姐妹两就是为了这个而向父亲报复,策划了绑架。而绫美似乎并不知道美柳ちなみ毒杀律师，并将证据转移给成步堂的事。

前往山间小屋极乐庵，使用勾玉。

枷锁1：春美当晚没有去老师那里，而是去了这个地方。

提示：里院。

枷锁2：春美去那里的理由。

提示：真宵。春美因为想看真宵修行去了那里。

枷锁3：春美听了钟声就逃走的理由。

提示：燃烧残留。当天晚上有人给了春美灵媒的指示，指示书就是燃烧残留的那个纸片。上面写着"听到熄灯的钟声后，灵媒就开始了。"

枷锁4：春美当晚做灵媒招回的人是?

提示：美柳ちなみ，春美的姐姐。

枷锁5：究竟是谁写的这份指示书?

提示：绫里キミ子。

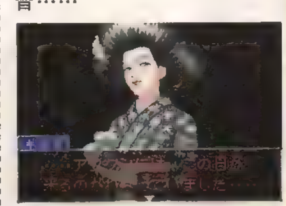
枷锁6：春美对指示理解错误的证据

提示：挂画。本来指示书上写的是"华丽地向家主要求引导吧。"结果"华丽"和"引导"两个字是汉字，春美又不熟悉读音，错误地把"华丽"错认成"咖喱"，把"引导"错认成"印度"。

真相：案发当晚，春美吃过饭就向里院走去，拿着咖喱，看到挂画上有指示书上说的家主舞子，就涂上去了，但她也没去修验者之洞。交谈"消失的灵力"，春美说当晚按照母亲最后的指示，正要招魂时却发现灵力使不出来，原因大概是有人已经招魂了，所以春美招不出来。引出话题"キミ子的信"，是春美上个月到监狱探望母亲时得到的。

GOD检查官突然来到这里，说修验者之洞已经打开可以进入了，但他却说了一句意味深长的话：一无所知就是最大的"罪",真宵已经不能再回来了。

黑暗中，是キミ子的声音……



春美……好好干，我的春美，你什么都不知道最好……我已经等待这一天很久了……断绝绫里家本家的血脉。这次……借你的手夺回家主的位置……我最后的请求……还来得及……

■ 2月10日 上午9点39分
地方裁判所 被告人第1休息室

在休息室里从御剑那里得知绫美今天还将作为公检方的证人出庭。对手也变成了GOD检查官，而狩魔冥还在洞里为解开封印，营救真宵而努力。

突如其来的对手让成步堂热血沸腾。

■ 同日 上午10点
地方裁判所 第7法庭

被告兼证人的绫美在今天突然改口说自己并不是与本案无关，而是做了将尸体搬到叶樱院的善后工作，也就是承认了自己"共犯"的身份，但成步堂并不相信，意识到绫美是在袒护某个人。更令人吃惊的是绫美竟然自暴猛料，称自己作为分家，是为了掩护本家的真宵，并称自己当晚目睹了真宵犯案！

■ 证言1：真宵的"罪行"

"当天晚上，我去了里院，在中庭见到了一切，老师手持着木杖殴打真宵姐姐，真宵姐姐昏倒后，老师正打算给她致命一击，真宵突然拼死夺过武器……！那是正当防卫！真宵没有责任！"

追问第3句，绫美称看到老师扔掉木杖，掏出小刀准备杀了真宵,选择第2项"有问题"。追加证言："她扔掉了木杖，从怀里拿出了小刀。"

提出证据：被害者的木杖，其实里面就是一把小刀,她带着这么方便的利器,根本没必要再带一把多余的小刀在身上。但GOD反驳说激斗中藏在木杖里的刀并不容易抽出，エリス也有可能使用其他小刀。

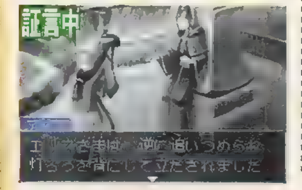
提出证据：天流斋エリス，她不可能有杀害真宵的意图，因为她的真名就是绫里舞子，真宵的母亲！

这是GOD却突然提出在现场松树上找到的沾有血迹的小刀，因为时间不够所以还没有对血迹进行鉴定，但因为找到了证据小刀，法官姑且认为绫美所说为事实。

得到资料：小刀。

■ 证言2：两个人的搏斗

"被木杖击打的真宵一下子昏了过去，但她却一下子夺过了エリス的手里的凶器，エリス返身逃走，最后背靠着灯塔，真宵就这样将小刀刺向エリス，エリス想拔出刀来，但还是倒了下去……"



质疑第4句，提出证据：エリス的解剖记录。记录显示被害者是从背后被刺杀身亡的，与绫美的证言相矛盾。但GOD却提出当天晚上由于灯塔无法点亮导致光线昏暗，所以绫美和被害者都有可能存在看错的情况。

得到资料：灯塔。上面有用血反写的"真宵"两个字，绫美称这是被害者在死前反手用自己的血写成的。然而GOD似乎在调查时没有发现这一点，难道他果真完全看不见吗？！

■ 证言3：绫美的事后处理

"エリス身亡以后，我出声叫了真宵，我想她是为了守护仓院流的家主，所以，我一个人把尸体从里院运走了，搬过了胧桥，然后用摩托车运回了叶樱院，为了掩盖尸体上的伤口，我用七支刀制造了假象。"

询问第5句，选择3项"关于车辙的事"，绫美称出去时正在下雪而回来时雪已经停了，所以地上只有一条车辙印记。选择1项"很重要"，追加证言："事件发生时，雪已经停了。"

质疑第4句，提出证据：气象资料。资料显示当天晚上雪停的时候是10点50分，而胧桥因为打雷着火的时间是10点45分，被告称自己是雪停后才过胧桥返回叶樱院，那她又怎么可能渡过已经着火的胧桥！绫美则称自己只是有点记忆混乱，不得已法官只好要求她再一次证言。

■ 证言4：搬运尸体的事

"除了从桥上拖过去外，没有其他搬运尸体的方法，这我绝对不会记错的，下没下雪是不重要的事，除外还有渡过燃烧的桥的方法吗？"

得到资料：胧桥的照片，的确是烧得一干二净了。

质疑第4句，提出证据：矢张的画。让死者从燃烧的桥上飞过去，这种可能性不是没有。当时矢张目击了尸体飞跃过桥的瞬间并用画记录了下来。逆转的时刻到来了，选择第2项"有矛盾"，这张画上有与现实不符合的地方，就是--指出"绳索"，出示证据：胧桥的照片。画上,拉住胧桥的绳索是在桥的上方,而现实的照片上却显示拉住胧桥的绳索在桥下方！

结论：因为矢张当时是仰卧着目睹了这一切，所以他看到的一切都是上下颠倒的，所以那张画上也应该上下颠倒来看，也就是说，尸体并不是从桥的上方"飞"过去的，而是从下方"荡"过去！因为桥当时燃烧起来，而尸体又不能被人在里院发现，所以犯人只好赌这一把，利用"振子运动"将尸体用绳子从桥下"荡"过去！而做振子运动所需要的10米以上的长绳，只要利用当时被雷击后烧断的绳子就可以了！而证据就是尸体被荡过去后停尸失败，从3米高处掉落在雪地里的"水晶"！

但是这一切都需要"共犯"，因为实施这个计划，就必须要有人在吊桥对岸的叶樱院作为处理尸体的接应，而事实上，主持也确实目睹了有人在境内处理尸体的场景。

提出证据：绫美。在里院处理尸体的是绫美，然后在境内被人目睹处理尸体的还是绫美，着火的胧桥又无法渡过，难道有2个被告？！而且，昨天的绫美为什么和今天的绫美证言180度大转弯？！为什么这个

看了无间盗后，把一个JS的翻新机全部认出，他对我大呼"师傅"，好开心呀！王骏超；16；男；402760；重庆市璧山县璧山中学2006级10班；兴趣：玩GBA、玩CS；

"绫美"要嫁祸真宵？！

真相：现在站在证人席上的这个"绫美",实际上是一个久违了的人物！

提出证据：美柳ちなみ！（真是阴魂不散的女人啊！可怕！）

准确地说，美柳ちなみ已经在上个月被执行了死刑，眼前的"绫美"，是美柳ちなみ的灵体借助灵媒师妹妹的身体而出现在这里。可以肯定的是，昨天晚饭时那一个是真正的绫美，但主持在里院所见到的那个就是灵媒招来的美柳ちなみ，然后是处理尸体，然后是振子运动，然后，在叶樱院这边接应的就应该是真正绫美才对，随后她就被警方逮捕了，难道真的再没有调包替换的可能吗？！

选择第2项"有机会！"，被告确实有一段无人看见的空白时间！

提出证据：御剑怜侍，当天的地震中绫美有一段离开他视线的时间，而再次出现在修验堂的已经是灵媒招来的美柳ちなみ了！也就是说，一直到现在站在证人席上的，都是美柳ちなみ！

那个女人果然又回复到当初的样子了，可怕……从那张纯真的脸上浮现出来的凶狠的表情。



美柳ちなみ,没有想到竟然在这里再会,今天我一定要了解一切,为了我,也为了她……

同日 下午 1点6分
地方裁判所 第7法庭

虽然美柳ちなみ阴险地笑着"你最好不要想知道一切"，但她还是开始证言整个计划。

证言1：关于计划

"全部的计划都是在我死后开始的，让我的女儿继承家主地位，绫里キミ子的无聊计划，为了这个，必须暗杀真宵。暗杀真宵的工作就交给了我，我附身到绫美身上，并嫁祸给了她。的确是很疯狂的计划,但我们看样子已经成功了呢。"

这一段只要每一句话都询问就可以了，去年里美柳ちなみ与キミ子在牢里相遇就定下了这个计划，其实キミ子一点都不喜欢这两个没有灵力的双胞胎姐妹，一心只想让自己的私生女儿春美登上家主的位置，从而实现自己的野心。暗杀真宵的计划春美并没有意识到，她只是按照母亲给她的指示书上的要求去做而已，而美柳ちなみ参与キミ子的计划则是为了自己的复仇。

追加证言："你知道我们杀死真宵的目的吗？"

提出证据：绫里千寻，是为了向绫里千寻复仇，因为千寻也已经死去了，所以美柳ちなみ将杀死千寻最深爱的妹妹真宵作为自己的复仇方式，当晚，美柳ちなみ"降临"到这个世界后，来到里院，但主持并没有分辨出来，留下真宵便独自回叶樱院了，美柳ちなみ则附身在エリス上，用仓库拣到的小刀对真宵展开了攻击，最后将她逼到了中庭的灯塔前，但真宵最后的反击却杀了被美柳ちなみ附身的エリス，而美柳ちなみ也在灯塔上留下了真宵的名字，希望引起别人对真宵的怀疑。再恢复记忆的时候美柳ちなみ已经发现自己被关在洞里了，但她没有看到真宵的尸体，虽然她也想早点开锁出来，但是早上有人来过了修验堂，是谁她也不知道，本来美柳ちなみ没有机会出洞的，但这时奇迹出现了，绫美竟然独自一人来到洞前，于是美柳ちなみ趁机将她关到了洞里，自己冒充绫美走了出来。但她只有一点搞错了,她以为将自己唤出来的是春美,而实际上却是舞子,虽然她没有亲手杀真宵,但真宵却阴差阳错误杀了自己的母亲,同样难逃罪过。美柳ちなみ还称真宵由于受不了自己杀死母亲的罪,已经投河自尽了。

就在这时，GOD突然接到调查人员的电话，修验洞终于打开了，但里面只有绫美一个人，难道真宵真的如美柳ちなみ所说，因为不能承受杀害母亲的罪过，已经跳入河中了吗……！！

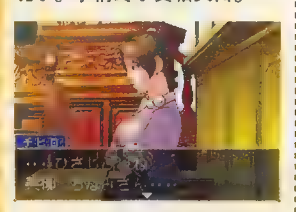
但GOD突然发现了疑点，中庭事发时桥已经燃了起来，那么说，真宵就不能够从桥上投河了，并且，她也不可能从里院那侧的岩壁上投河！

提出证据：叶樱院的平面图,和10年前一样,里院那侧的岩壁下面不是河流,而是岩石！

既然真宵没有投河，也不在岩洞里，搜查也没有找到她，那么可能性只有一个！选择3"在法庭的某处"！因为舞子已经死去了，而春美又失去了灵力，现在美柳ちなみ还站在这里，就意味着这里还有另外一个人给她做灵媒，这个人就是——提出证据：绫里真宵！真宵一方面是为了看住美柳ちなみ，另一方面是在当晚美柳ちなみ四

处追杀真宵，里院无处可躲，于是真宵索性躲进美柳ちなみ的身体里，给她做了灵媒，而美柳ちなみ却一直以为给自己做灵媒的是春美，因而她找不到真宵！这也是真宵将自己从孤立的里院消失的最好办法！

美柳ちなみ叫嚷着那个脑袋单纯的真宵是不可能想到这个聪明的办法的，"是我告诉她的！！"突然从辩护席上传来一个声音，千寻以春美为灵媒出现了。事情终于真相大白。



当晚，美柳ちなみ确实刺到了真宵，最后双方都失去了意识，真宵醒来后发现自己正在修验者之洞，于是她赶紧给姐姐千寻做了灵媒，把自己的遭遇写成证言，并和千寻商量怎么办（汗,什么跟什么啊！）千寻虽然并不了解事情全部，但有一点非常清楚，就是决不能让美柳ちなみ自由，于是她给了真宵2个指示，1是给美柳ちなみ做灵媒，避免她再附身到春美身上，这样就无法控制了,因为她会利用春美的身体来杀害真宵，2是在救援来到前，将自己关起来。

就这样，美柳ちなみ的全部计划被破坏了，虽然她已经是死人了，但是虽然没有身体，但灵魂和自尊永在，这些失败将使她永远蒙羞！

伴着一声凄厉的惨叫，美柳ちなみ终于离开了真宵的身体……

真正的绫美终于站到了证人席上，但是判决还无法下达，因为美柳ちなみ在附身エリス，准备杀死真宵的瞬间自己也为人所杀，这个案子还有很多疑点，到底是谁真正杀死了エリス，为了等待重要的证人真宵恢复清醒，法官不得不宣布暂时休庭。

■ 同日　下午2点56分
地方裁判所　第一被告休息室

在绫美口中听到了另一些秘密，当年的绑架案中，是绫美扮演了姐姐，但是关键时刻她却退缩了，后来仍然有个叫做神乃木的律师仍然在坚持调查这个事情，最后美柳ちなみ终于毒杀了他。最后绫美告诉成步堂当晚处理尸体的确实是她，因为有人打电话让她去里院，但因为桥起火所以去不了，而后那人把尸体荡了过来，手杖也正插在尸体上，随后绫美将它运到了境内，并伪装了七支刀的假现场。但对于这个真凶的名字，绫美无论如何也不愿意说出。成步堂只得做罢。

得到资料:被害者的木杖。

既然大火烧掉了桥，那么真正的犯人一定是第2天早上唯一一个不在叶樱院的人了。那天晚上，真宵究竟看到了什么呢？……

■ 同日　下午3点36分
地方裁判所　第7法庭

小刀的调查结果出来了，血迹不是舞子的,得到资料:小刀。而真宵终于出庭作证。

■ 证言1：里院发生的事件

"那是我修行前在中庭走动时发生的事，突然有谁打了我的头，我喊着救命，挣扎着爬向灯塔，下一个瞬间，我的身体好像被什么暖和的东西包住了，就这么失去了意识。"

询问第2句真宵称当时太暗了所以什么都没看到，询问第4句，追问第2项"最后的希望"，真宵说当时看到袭击者身后还有一个人，于是向着他呼救。

追加证言："借着灯塔的光，我看到袭击者的背后还站着一个男人。"

提出证据：灯塔。当时灯塔无法点亮，中庭根本没有光,证人却说她看清了是一个男人,证言有矛盾，表明了证人对这个人非常熟悉，并有意识地维护他，并且，凭借了一种特殊东西辨认出了他。

提出证据：GOD！将法庭的灯关上，只看得到GOD头上有红光映照出他依稀的面容,但真宵却称是因为其他理由才断定是个男人所为。

■ 证言2：关于犯人

"我恢复知觉后，发现自己正躺在里院，当我回到中庭时,现场已经变了样子，点燃火一看，尸体消失了，灯塔周围的雪也已经打扫干净了，我想如果是一个人做的话，那应该是个男人。"

每句话依次询问一遍，最后再询问第2句，追加证言："都是为了我，证据才全部被清理了。"

提出证据：灯塔，既然那个人是为了保护真宵而消除证据，那为什么不把灯塔上"真宵"血字擦去呢？！选择第3项：没有看到字，在与本案有关的人里，唯一不能看到红字的人只有--提出证据：GOD！只有他眼睛不好，看不到红色的字!同样，在昨天的审理中，他也没有看到灯塔上红色的字!还有,如果只是为了铲除溅有血迹的雪，

本期封面在我预料之中，所用的果然是“传说中的”红色，内容越来越精彩了，PG终于开始成熟了。王鹏：云南：《传奇》升级，上机费、充值费贵啊，我穷，我累，绝望。抛下键盘，扔掉鼠标，脚踏鼠标垫。从兜里掏出GBA，从包里

根本没有必要铲去那么大面积，但是由于GOD看不到哪些雪上有血迹,所以把可能范围内的雪全部铲去了。

■ 证言3：事件后的里院

"春美也被关在了里院里，天亮后我开始找人，但谁也没找到，第2天修桥的时候却发现她正在"修验"之中，那个时候第一次见到了来里院的GOD检查官，他先去探望春美，一切情况都很良好。"

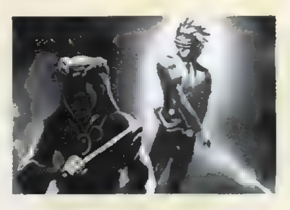
询问第5句，选择3项"GOD的搜查"，GOD称自己在墙上看到了和服美人（舞子）。

提出证据：挂画，这幅画当天早上就被春美涂上了咖喱，如果GOD是那时候才过桥来的,就根本不可能看到已经被咖喱涂抹的舞子像！说明他早就到了里院。

但这一切必须有一个成立的前提，就是GOD事先知道整个犯罪计划。提出证据：燃烧残留。GOD作为检查官身份自然可以自由出入见面室，自然也能听到キミ子向春美交代书信的事，并有机会读到它得知计划，然后为了保护真宵而前往里院，最后杀死舞子。

并且，GOD与真宵有着密切的关系，这一切都是为了某个人--提出证据：绫里千寻！而GOD真正的身份，就是千寻亲密的助手，律师神乃木庄龙！在6年前的那次审判后，他和千寻从来没有放弃过对美柳ちなみ的追查，但就在调查的那一天，他将美柳ちなみ约在了法庭的咖啡厅，但万万没有想到的是，美柳ちなみ在他的咖啡里下了毒药。虽然对外宣称是杀人案，但他实际上陷入了深沉的睡眠，5年后当他再次恢复意识的时候，视力没有了，头发的颜色也无法变回原来，然而等待他的还有更绝望的消息，心爱的女人千寻已经死去,而凶手美柳ちなみ也被判了死刑,而他后来做了检查官，一是为了向没有保护好千寻的成步堂挑战，另一个是为了保护真宵--因为他早有感觉キミ子有所行动了，所以事先就约定了绫美、并通过政界人士找到了舞子，共同保护真宵，那把带刀的手杖也是为此准备的。可是当晚春美并没有到舞子那里去，预感不好的舞子为了不让春美做灵媒，牺牲了自己为美柳ちなみ做了灵媒……

但还差最后一步，就是为GOD，神乃木当晚的杀人行为立证，真宵也将做最后一次证言。



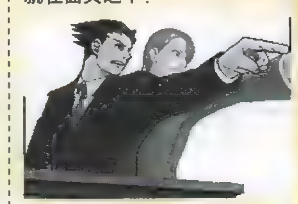
■ 证言4：案发当晚犯罪瞬间

"我在那时似乎看到了红光。她满身是血，我刚想向人求救去，血溅了一地。但是她没死,而是向背后的人反击。突然红光消失了，我被黑暗包围，后来那一瞬间我听到了可怕的惨叫。终于美柳ちなみ被击倒了，我也丧失了意识。"

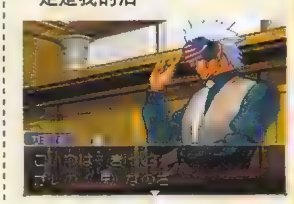
询问第5句，真宵称惨叫的是一个男人，可能是美柳ちなみ用那个手杖进行反击。选择1项"有矛盾"，犯人被反击惨叫时手杖已经刺进被害者身体了,被害者用来反击的是别的利器。

提出证据：小刀，上面的血迹不是被害者的，那么只有可能是犯人的！但神乃木称这把到刀是自己带来的证据，他完全可以把血迹洗干净或换成别的刀。只有伤痕，神乃木将它隐藏了起来！

提出证据：GOD！真宵称红光突然消失，就是因为GOD的面具被打飞了，而那处伤痕就在面具之下！



神乃木很痛快地认了罪,他原谅了成步堂，告诉他是千寻的接班人。成步堂也同样告诉他如果是为了救真宵，杀人罪可以轻判。神乃木回答成步堂自己也不知道杀人时是什么心情，不能完全说是为了保护真宵…….因为自己同样对美柳ちなみ怀有刻骨铭心的仇恨,鲜血从他的脸淌下。那个男人只留下了一句话：别忘了，我的世界里是看不到红色的，这个，一定是我的泪……



随后，成步堂也终于从绫美那里得知原来和自己交往半年的人并不是ちなみ，而是绫美……

■ 同日下午4点51分
地方法院 第一被告休息室

终于告别了千寻，面对冥的问题，最后选择"春美"，真宵是为了守护绫里家的血脉而变得坚强！

全剧终

任性妖精



GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.12.11
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

玩家扮演的是一个叫米露莫的小baby，一大早起来以后和老妈一起准备迎接客人的说，正说着门铃响了起来，一同来的还有两个和米露莫一样年纪的小朋友，不过正在大家畅谈之时，在屋子里面突然出现了一个失控隧道的入口，而且把米露莫的老妈吸了进去，米露莫跑过去想救自己的老妈可也被吸了进去，并来到了另一个世界。



当起来以后发现自己已经到了另一个地方的村子外面--米露莫之里，和旁边的家伙对话，却发现那家伙好像被吓到了一样默不作声。来到了村子里面发现这里的人都不说话，而且房子也都锁着，看来一定有不妙的事情发生，还有一点很引人注意，这里不管是什么装扮的人都是小孩子的说。在村子里转了转，好在在村子的左面发现一个叫安娜的小女孩还比较正常，和这个穿着紫色博士服的安娜对话后就可以去上面的城堡了，和守卫对话后进入城堡。来到了城堡里面发现国王和王后也像被施了魔法般的一动不动，从左面下楼来到地下室，调查打开的宝箱的话就可以得到记忆的碎片，等出来以后门卫就给米露莫把村子左面的门打开了。



来到了左面的森林，一进来就碰到了5个忍者，这5个忍者分别带着1—5的编号，而且打头的不经意地叫出了米露莫的名字，这叫米露莫很是吃惊，不过还没有等询问什么5个忍者就跑的不见了踪影。一路追到了河边再次见到小桥对面的那5个忍者，不过在这里打头的1号忍者使出忍术把小桥变没了，而且还被其他的忍者嘲笑地骂作笨蛋，简直快要把米露莫气疯了。不过要过去的话就要想办法了。暂时回到村子里面，来到王宫后再次进入地下室，调查上面的宝箱，可惜没有钥匙打不开，出来和门卫对话，就可以在门卫那里得到钥匙，返回去把宝箱打开，在里面得到跳跃的道具，按下A的话就可以跳跃了。回到小河边，轻松地跳过以后和5个忍者交手，第一个游戏开始，这个游戏是抢夺巧克力，在限定的时间以内尽可能地收集到指定数量的巧克力，不过收集的过程中要不断地躲避滚动的石头，一定要找一个合理的路线才好达成目的。收集到指定的100分以后就要到右下角那里，从门里出来就胜出了。

胜利后那5个忍者开始产生了争执，等他们跑了以后往下走会看见一座房子。来到房子里面看见ヅダイ——一个老爷爷打扮的小孩，和ヅダイ对话以后他会让米露莫带一样东西给他，而这个东西就是在王宫2楼桌子上的那封信，赶紧再跑一趟吧。回王宫把信取回来以后再次找ヅダイ对话，把信交给ヅダイ。ヅダイ就会告诉你那记忆片段中的8个人的消息。听完ヅダイ的自白以后好像并没有说到米露莫希望听到的东西，于是米露莫准备离开了。刚要走却被ヅダイ叫住，过了一会ヅダイ带给米露莫两样新的道具，等出来以后屏幕右上方会多出两个能量计，通过R键可以切换，同时地图上也出现了很多的精灵虫，通过捕捉精灵虫可以增加魔法值，切换到黄色的魔法上，这时就可以和那些原本不会说话的人对话了，去村子里转悠一下啊。不过在转换到黄色状态下是要随着时间的推移消耗魔法的，等魔法消耗了就要捕捉精灵虫来补充。如果消耗干净了话再次使用魔法那么就会强制进入另一个小游戏，需要在忍者们没有发现自己的情况下安全脱出，脱出以后还会补充一定的魔法。来到ヅダイ家上面的空地上，这里会多出一个弹簧台，如果切换到黄色魔法的状态下过去就会被弹到コヨミの岛上。



来到这里以后先四处转悠一下，发现这里有两个人，通过弹簧台来到了山顶上，不过这里却被石头挡住了去路，哎呀运气真是背，推下来想想办法吧，分别

和这里的两个人对话，那个带着狗熊帽的家伙要米露莫抓1条鱼作为报酬才肯帮忙，没有办法，来到河边同样需要使用魔法抓鱼，等抓到以后再次找那个家伙交谈名将鱼交给他以后就可以得到帮助了。等石头被移开以后终于可以过去了，在过去对面后画面转换到了チック和那5个忍者，而且自己的老妈也在他那里关着。等米露莫下了山以后来到左面，可是到了这里怎么也走不过去了，一走就会出现龙卷风把自己吹回来，返回和刚才的那两个人对话，可惜这次他们帮不上什么忙了，回村子看看吧。



来到村里转悠一下，发现左面的商店里有人，和商店的ミモモ对话以后出来，却被一个声音叫住了，顺着声音看过去是一个叫アクミ的女孩。等アクミ走了以后リルム也跑了过来，并加入到了队伍当中。再次进入商店和ミモモ对话的话就能得到新道具了，回到出现龙卷风的地方吧，这次遇到了那5个被上司骂的编号忍者，战斗再次开始。这次的游戏是控制五角星不断的移动，当移动到忍者的身上时候就按A攻击他们，只要不打偏，攻击的连击数量会不断的增加，同时得到的分数也会增加，这样的话取得相应的分数可以说是非常的容易，轻松过关。胜利以后リルム会出来使用龙卷风将这几个忍者吹跑，难道说……

不管怎么说这次可以过去龙卷风的这里了，一直往上的话来到一所房子前，不过刚走上前就被后面一个冒失鬼撞倒在地，原来ヨヨミ是这所房子的主人，来到房子里面和ヨヨミ对话以后继续冒险吧。出来以后回刚才的山那里，在山上这回发现了一个新的弹簧台，不过却坏掉了，调查弹簧台的话两个人会摆出魔法阵，在共同的努力下弹簧台就会修复好。



通过修复的弹簧台来到了ワッチのぎょう场，这个时候チック为了阻止米露莫用魔法召唤出很多红色的精灵虫，当碰到这些红色的精灵虫的时候自己的魔法值就会下降，要小心。往上走会遇见ムルモ,对话后ムルモ会加入到队伍当中来,力量又增加了。一直前进并且修复坏掉的弹簧台直到来到山顶上面，在山顶上再次遇到那5个编号忍者。虽然哥儿几位的敬业精神比较可贵，但是自己的实力不济却是事实。这次他们几个带来了空中抓巧克力的游戏，需要在特定的时间内抓到50分的巧克力，中途要躲避5个忍者的骚扰，不过应该不是很难就应该胜利。

胜利以后在忍者们的后面会出现一个僧侣打扮的人，而且非常生气地制止众人的争斗。这个叫ワッチ的僧侣看来一定很厉害，只用一句话就吓跑了5个忍者，不过米露莫也被他带到了他的禅房中。转来转去的米露莫很是生气，不过没有想到的是这个ワッチ却传授给米露莫新的技能。和ワッチ对话后回到村子里面，使用这个新的技能就能打开上锁的房间了，在村子里转悠一下吧(这个真是僧侣吗？简直比小偷还厉害）。在一个房间里可以得到"时のたねを"，把这个可以种到城堡右面的空地上（走到那里后有提示）。好了以后就可以再次前往ヨヨミの岛的场地了，在这里一直往左走，在湖边会出现新地点的弹簧台，从这里可以到达ミライの入り江。来到这里以后发现这是个水上的城市，这里的人同样基本都不动，先熟悉一下地形，有的路跳不过去，这时只要切换一下使用黄色魔法，那些本来不动的平台就可以移动了，通过这些平台可以到对面。在右下角可以遇到一个叫ミライ的女孩，和她对话她会要你找3个人，这3个人只要对话后就会离开并自动到ミライ那里，所以只要转悠一下就可以找到，不是很难的。当找到3个人以后准备回ミライ那里时，在小桥上会遭到5个忍者的前后堵截。这次又是巧克力争夺战,不过不同的是这次是在水上，脚下踩着两面晃动的跷跷板，巧克力不断从头上往下落，不过在其中可是混入了很多的石头，还是要小心的躲避，不过小心点收到70分应该不是太困难的。再次回到ミライ那里以后就可以得到时のカギ了。



返回到ワッチのぎょう场，就是那个僧侣的那里，在山上会遇到新的同伴ヤッチ，只要和他对话ヤッチ就会加入，这样又可以得到新的魔法了，使用以后可以到达自己曾经去过的地方，这样一来就省了不少的跑路时间，到ワープ家和ワープ对话，对话后还会在自己的房间开出一扇异世界的门，通过门可以到达一个新的地方，在这里的房子那里遇到チムル,不过正在两个人说话的时候5个编号忍者也追到了这里，幸



好提前发现了他们躲在树后面。等他们走以后我们也可以离开了，去ミライの入り江看看，这次找房间中的那个头上戴着电灯泡的ドクタ，这次她就会说话了，对话以后她会要米露莫帮忙找道具，回自己来时候的村子看看吧。

到了村子以后来到商店里面，在里面和ミモモ对话后居然找到了要寻找的道具，等出来以后就可以回ドクタ那里了，回来以后发现ドクタ制作了一个和自己一样的机器人，和ドクタ对话把零件给他后，ドクタ会启动机器人，不过机器人启动以后就自己逃到了门外。一起追出来却碰见那5个编号忍者堵在门口，看来又要较量了。这次又来了新的游戏，颜色转盘，在每次的3秒钟要不断的吃巧克力并站到相应的颜色上面，只要走对颜色就好，只要在限定时间内走错不算，要取得120分就能过关了，应该不是太困难的。等我们胜利以后机器人再次出现，并把5个忍者全部的撞跑了。



现在直接去チムルの星，就是僧侣家那个异世界入口传送到的地方，来到这里以后到房间找チムル帮忙，チムル就会帮助米露莫把ミライの入り江那里左下角挡路的树移动开，这样再到ミライの入り江就可以从那里到达クロロのたに了。

来到クロロのたに以后先和这里挡路的两个家伙对话，第一个家伙让开路以后会看见地上有魔法阵，调查魔法阵的话就可以使用魔法把路打通，不过现在可以先去和左面的那个家伙对话，对话后他不会让开路，回去找刚才给你让路的家伙，对话后他会帮忙把那个人给弄走。通过那里的魔法阵以后来到一个红色的帐



篷面前，在帐篷里面见到了クロロ，真是的，简直和我们的旅团团长样子差太多了。和他对话以后出来去找コヨミ，还记得她吗？她就是有龙卷风出现的那里的一个巫女。找到那里后到她的房间中找她谈话，她就会把クロロ需要的道具给你。拿者道具再次找クロロ吧。不过回来的时候却遇到仂个编号忍者，这下子又要非赢他们不可了，真是有点过意不去了（笑）。



这次游戏又不同了，有些和打宝龄球相似，不过这次不是打瓶子而是打那些忍者，忍者会从右面往左面跑，而米露莫要做的就是用球攻击他们，不让那些忍者跑过来，不过中途会有我们自己的人跑过来，千万不要打错了，一开始时间掌握不好的话可能胜出够戗。不过习惯了就很轻松的能胜出了。胜利以后米露莫3人使用了龙卷风魔法把5个编号忍者全部吹走了，进入到クロロ的房间，和クロロ对话以后就可以从楼梯下到地下室了。在地下室内是一个红色的机关的按钮，按下以后原本在左面挡路的仙人掌随着地面的晃动就会消失了，新的道路出现。

进入仙人掌后面的房间后，刚进去那5个编号忍者就追到了，真是阴魂不散啊。这次是难度比较大的猜纸牌游戏，需要猜中一样的才能得分，纸牌的转动速度会越来越快，不过幸好这次取消了时间限制改成了次数的限制，只有靠自己的眼力和运气来过这里了，相信不少人应该会卡上一会的。最后还是胜利了，5个忍者再次离开。等他们走了以后上楼，在上面见到了ベルル，和ベルル对话后ベルル使出魔法召唤出6个同伴。另一方面5个编号忍者也回去向自己的老大汇报情况，自然现在是我们占有绝对的优势了。他们的老大自然是非常的恼火，不过5个忍者商量后决定退出，但是几个小杂兵毕竟不是チック的对手，在チック的诡计下他使用魔法把5个忍者全部困住了。

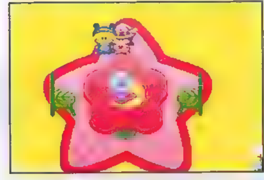
另一面在楼顶上的众人一起念起咒语，在钟敲响以后沙漠中的那扇门终于打开了，进入里面就是チック的老巢——チックの城。在找楼梯的时候会遇到5个忍者中的一个，他会帮助米露莫找到隐藏的楼梯，上了楼梯以后就到了チック面前了，同时自己的老妈也还关在这里。见到了自己的老妈以后本来想先把她救下来，可惜自己的魔法不成，在这个时候チック也走了上来，一场恶战不可避免了，房间的火药味也越来越浓。チック使出魔法把米露莫定住了，好在还有其他的伙伴在，在大家协力使出的魔法下最后的比赛开始了。



最后的一场比赛要在チック扔下炸弹的时候给他弹回去，一定要掌握好时间，不然就会被炸弹炸到自己，如果早了就会打不上。随着最后的一个炸弹的爆炸取得了最后的胜利，接着就是看大结局了，很有意思的说。过关以后取回进度重新开始游戏，米露莫和自己的老妈再次送回冒险的世界，这次自己伙伴开始就会

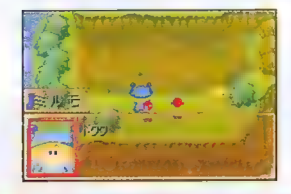
跟着米露莫。

来到村子里先和左上面那个テムズ对话，对话以后去商店，然后再次和テムズ对话得到新能力，回商店对话剧情以后去见国王，之后就可以到小桥那里了，在那里见到5个忍者。干掉他们以后去下面找ゾダイ，从他那里出来后去ヨヨミの岛。在山顶上会遇到ゆうき，等他离开以后往下会遇到チック，对话以后往左追过去遇到5个忍者，胜利以后有新的伙伴加入，往上和ヨヨミ对话后她会用魔法制造出新的弹簧台。

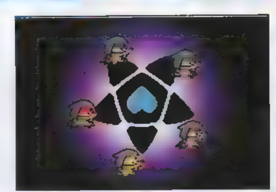


来到ワッチのぎょう场以后会第三次遇到忍者军团，再次扁完几个不知道天高地厚的家伙后，到ワッチ家后门那里到チムル的房子。在那里看见チムル正在观看水晶球，不过这时候那个米露莫样子的机器人冲进来把水晶球打破就跑了，追出来以后又遇到5个忍者，真是难缠的家伙。在这里胜利以后チムル会打开通往ミライの入り江的道路。在ミライの入り江先去找ミライ，然后会有同伴加入，还是回村子的商店后再返回来遇到5个忍者。干掉后和ミライ对话就可以到沙漠那里了，不过那里有黑色的魔法阵挡着现在过不去，回来找ミライ会遇到2个人，和他们对话后再调查魔法阵就可以过去了。

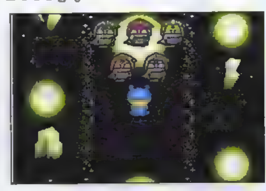
进了沙漠后和ムーソ对话，他会要你去找クロロ，这时去找クロロ就能得到道具了，回来给ムーソ，回クロロ那里把机关打开，出来以后遇到忍者，再次比赛。胜利后出来，在左面仙人掌那里有伙伴加入，不过机器人在那里挡着不能通过。既然这样的话就去找制作他的ドクタ。从ドクタ那里领了道具以后回クロロ的地下室，还记得地下室中的那有洞的墙壁吗？从那里潜入。里面有一个宝箱。取了里面的道具后出来抓红色的精灵虫，用红色的精灵虫喂クロロ地下室的虫子可以得到4样道具。之后到那个僧侣ワッチ家那里，通过弹簧台往下跳，那里会看见一个小洞口，同样在那里也可以进去。取了宝物以后再次去找开发机器人的那个家伙，不过好像工具还没有收集齐，回村子找一个叫チャイ的家伙交谈得到最后的道具。



把全部的道具给发明机器人的那人后一起去机器人那里，到了那里机器人已经被修理好了。从机器人那里得到道具以后拿给チムル，チムル就会把破损的水晶球修理好。剧情以后去机器人那里，在那里受到アクミ的阻拦，她放的魔法阵过不去。先去找クロロ，从クロロ那里出来以后回村子找チック。从チック那里可以得到钥匙，进入チック原先的チックの城，在2楼见到了5个忍者，这次可是我们主动攻击了。胜利后5个忍者会使用魔法把ゆうき抓走，来到房间的左上面按下机关，回到1楼以后找那个传送点。从那里来到ベルルのとう。来到2楼和ベルル对话后，她再次召集其他的伙伴过来，不过这次还要找几个其他的人，他们会在各个版面，很好找，只要找到新面孔和他们对话即可，全部找到了回ベルル那里。这次大家再次使用魔法，不过这次却遭到了敌人的阻挠，而且把钟还给打掉了。去找发明机器人的家伙，对话后返回ベルル这里，那家伙会过来在塔上装两个扩音器，之后米露莫还会得到一个ひこうぅちわ，使用的话就可以飞行了。先回村子商



店取道具，然后利用飞行能力去原先不能去的那几个地方。还记得ヨヨミの岛的那个宝石吗？现在可以拿了。之后回塔那里，和1楼那女孩对话后隐身进入她守着的那个房间取里面的那个道具，有了这个就可以放宝石了，需要收集各个地方的宝石，把全部的宝石收集完毕后就可以从ミライの入り江那个魔法阵入口去见最终BOSS了。



这些宝石基本是每个场地都有一个，只要利用飞行能力就很好找到，一般都是原先去不了的地方，在空中就可以看见那些宝石。有些场地看似都找了，如果不飞的话就很多看不见放宝石的地方。需要注意的是在チックの城1楼左下角有一个，还有一个在村子的房间了需要和主人对话得到，全部得到以后回塔那里和ベルル对话得到黄金マラカス，这时就可以挑战最终BOSS了。

来到最终BOSS的宫殿首先要把5个忍者摆平，剩下的就是最终BOSS了，应该不难的。和忍者战斗的内容也都是第一循环时候玩过的，相信大家都能够挺过去，和BOSS战的时候还是那个扔炸弹的游戏，只要看准炸弹接触到下面那条绿线的时候按攻击就可以100%地弹回去。剩下的看结局吧。

文/gokumine

～全文完～

龙战士II 使命之子

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2001.12.21
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

在平静的每一日中，时光缓慢地流逝着，从人们的记忆中被忘却的遥远的勇者的故事

龙族的少年与朋友一道,灭除了邪恶的女神。

然后，为封印自身巨大力量而消失，

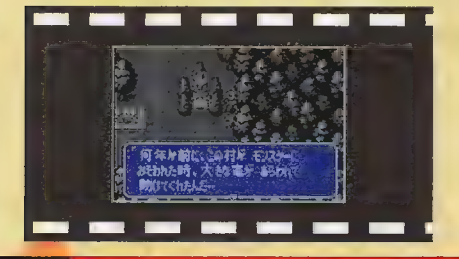
所残留下重大的使命

在少年的手上

开启了崭新的门扉……



龙与父亲、妹妹，生活在一个平静的村庄里。一天龙的父亲将龙叫醒，要他去寻找贪玩的妹妹ユア，在教堂卧室的书柜拿鱼杆（购买鱼饵后即可在地图上有鱼跳跃的地方按A键进入钓鱼画面），在村庄内打听得知妹妹经常到后山来玩耍，调查村庄上方晃动的野草即可进入后山，在巨大的白龙石像前终于找到了妹妹，但草丛中却突然跳出一只怪物，龙眼看不敌幸好父亲及时赶到消灭了怪物。"如果我到这里来……妈妈就会出现在我梦中！！"原来ユア是因为思念母亲而来到这里，她坚信母亲是为了抵抗魔物而化身为巨大的白龙守护这里，虽然父亲否认了她的看法……



黑暗中悄然睁开邪恶的眼睛，无声地凝视这世界。

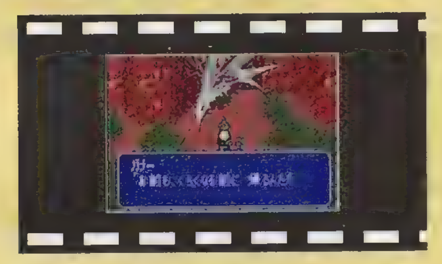
再回到村庄居然没有人认识龙了，教堂的神父也不再是父亲，这是怎么回事情？！ハルク神父将龙当作流浪儿安排在卧室休息，不料半夜龙却被身边的同伴ボッシュ吵醒，"别说了，你和我是一样的，这个村子已经没有值得偷取的东西了，到广阔的世界中寻找财富吧？！"（选是或否ボッシュ都会加入同伴）。禁不住说辞的龙终于和ボッシュ连夜溜出了村庄，不料半途突然下起了瓢泼大雨，慌乱中龙与ボッシュ只好寻觅了附近的山洞躲雨。突然一条奇妙的尾巴吸引了龙的注意，两人禁不住好奇尾随而去,走到最深处才发现是一只巨大的怪物。



"你就是……使命之子！"怪物惊愕地看着龙，可惜此时的龙完全不是怪物的对手，"打开那扇门吧……命运之子，然后，你将感受到神伟大的力量……"

龙陷入了昏迷……





你就是……使命之子……魔物的话已经深深印在了龙的心中，从阴云密布天空中落下的雪亮闪电刹那间划过漆黑的高塔，漫长的故事拉开了序幕……

10年后。

龙与ボッシュ都已经长大成人，一间屋子内，两人正准备接受长老派发的工作。"什么！宠物丢失？！是哪个笨蛋做了这么愚蠢的事情？！"受不了这种小事的ボッシュ正要大吵大闹外面突然进来了有翼种族的第2王女，美人当前，为了再见可爱MM一面的他立刻180度大转变把这个任务大包大揽下来。出镇进入大地图（地图上有野草晃动处按下A进入动物奔跑的狩猎场，再以ボッシュ排头按A键即可开始打猎），宠物走失的地方就在东南的山峰。穿过山洞后遇见鸟人三姐妹，打败她们后移开山顶洞口大石，穿越山洞离开山峰，在一间破败的屋子里看到一位老人正被众小强围攻。帮助老人赶走小强后他高兴地招待龙一行吃小猪，幸亏ボッシュ突然发现小猪的项圈上刻着它的名字--原来它就是王女的宠物，两个人赶快把已经煮进锅的小猪捞了出来，急急忙忙回镇上还给王女后两人回屋休息。

半夜突然有人来访，原来是叫做キルゴア的人疑心村人トラウト盗窃了自己的贵重财宝，于是请ボッシュ将之盗回，认为不需要惊动龙的ボッシュ悄悄独自前往。龙醒来发现不见了同伴，外出打听才知道ボッシュ被怀疑盗窃了贵重财物而全城已经封锁！返回住处找到ボッシュ，原来在他盗取宝物前已经有一位女盗贼抢先一步拿走了所有东西，无可奈何的ボッシュ在逃走时候惊动了守卫。两人正说着突然有警卫造访，慌乱中ボッシュ藏进了垃圾桶才逃过追捕，感到无法再呆下去的ボッシュ只得让龙将自己装在垃圾桶里蒙混出城前往废墟老人处暂住（在门口回答守卫"生ゴミ"），而将ボッシュ安顿在老人处后，龙也踏上了独自寻找真正犯人的历程。

首先到东边的城镇コルセア（务必先去道具店存钱！），晚上在酒场ランド处打听到有女孩正在斗技场参加比赛，而对手名叫ババデル。先去城镇北边的森林找到他，打败他得到斧子做为凭证。返回コルセア后夜晚再到酒场与ランド谈话，出示斧子后冒充ババデル进入斗技场。先进入右边的房间打败对手得到经理的接见，"她已经赢过这里所有的选手，所以……我希望你能够杀掉她……"经理一脸杀意地引诱着龙，"你丝毫也用不着担心……我们会使用毒针，只要你小心躲过就可以了。这是一项危险的工作，但当你看到我们将要付给你的巨额奖赏后，你一定会心动的……"

赶到左边的房间果然找到了满满1000G，此时ランド赶来告知龙这可能是一个陷阱，并要求龙将全部的钱交给他买解药。没办法，只好给了，一会儿这家伙果然买来两个解毒药准备给龙与女孩一人一个，结果那女孩根本不领情，ランド只好全部交给龙带上以防不测。比赛中龙虽然打败了女孩但她还是被毒针射中（其实在比赛结束后立即按住方向键上不放可以避免女孩中毒，相应地就没有后面的解毒剧情了，而与经理的战斗中也会多一位同伴），龙将其救下后立马与ランド返回斗技场收拾了罪魁祸首（ランド加入成为同伴）。



为了攒钱买GBA，我竟然没有买前两期的《PG》。——忽闻背后一声大吼，风林："拿命来"！——"啊！"
何嘉；17；男；215425；江苏省苏州市太仓县沙溪镇沙溪高级中学一5班；兴趣：玩掌机、睡觉；

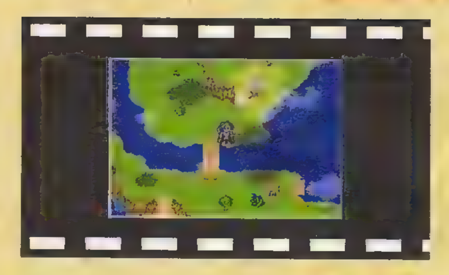
"我们的神就要降临了，它已经越来越近……"即将倒下的经理却说出了这样一番奇怪的话。当一头雾水的龙返回酒场2楼时候发现女孩リンプ-已经恢复活蹦乱跳了。原来是神父レン用魔法力量治愈了她，不料这小丫头居然不分清红皂白硬说是龙放的毒针，幸亏有神父解释说是斗技场的BOSS受到某种邪恶力量的操纵而恶魔化所做的事情，并将其作为一种牺牲，献给黑暗中的某种东西。神父离开后リンプ-加入队伍，大家一同赶往废墟帮忙修理。而担心リンプ-越帮越忙的龙决定带她去捉女盗贼。



回到モト镇，在魔法学校门口见到长着一对黑色翅膀的女子与3个被雷电击走的图谋不轨的家伙，为一探究竟龙也跟随进入了学校。原来是ニ-ナ的妹妹，第2王女被附近的一伙山贼捉去，ニ-ナ救人心切也尾随而去。龙一行来到モト镇东北山贼巢穴的山洞里，一直往里走终于见到了正准备为救妹妹而向山贼头子低头的ニ-ナ，龙悄悄地绕到敌人身后救下了ニ-ナ的妹妹，继而与化身成怪物的山贼BOSS大战一场救回了ニ-ナ姐妹。

从コルセア西行穿过索桥来到有翼人之乡ウインディア，刚刚穿过地道便看到了前来迎接的皇后，但她却冷酷地拒绝承认ニ-ナ的存在，因为她有着一对与众不同的黑色翅膀而被视为不祥。被挡在城外的龙一行刚要离开，却





遇到一个卖杂耍的名叫ステン的家伙声称他能够用魔法力量让人从箱子里消失，并拉了龙做表演嘉宾。一声巨响龙果然消失了，那家伙竟然拒绝将消失的龙召回，正在相持不下的时候地上突然冒出一个脑袋，原来是龙自己挖洞钻出来揭破了"魔法"的秘密，最后的结果是ステン被リンプ-狠揍了一顿，最后加入队伍（随后有其单独作战的剧情，建议适当练级）。在ウインディア打听到有女盗贼逃往西边的传言，随后龙一行出城西行来到カペタン村，打听得知有一个孩子掉进镇里的枯井而前去救援的人也没能上来。进入枯井后见过年轻的神父レイ正在与怪物战斗，龙一行往枯井深处冲去，果然在最深处找到了那个迷路失踪的孩子，与水中突然跳出的怪物战斗后引发了井中的洪水，神父用魔法挡住了洪水，龙则去救援井中的村民（打死蝎子即可，不要伤害村民），通知完所有的村民后回来与神父对话，选是一起逃出井外。

怪物被消灭了，救回孩子的同时村子里的枯井又重新冒出泉水，神父提出想见见所有的同伴，龙便带着他一行返回到废墟处，发现原来的废墟已经修缮一新并更名为"共同体"，在这里可改变队伍人员配置，这时可选择一名同伴学习复活魔法，完成后一行离开（要去一下井下机械处，关系到完美结局）。

回到カペタン村，一名奇怪的女子将龙带到森林里进行"合体实验"，实验虽然失败了却意外地引出了龙身上龙的力量（此后战斗中即可变身为龙），但却烧毁了森林的小木屋，没办法。龙只好带着两人返回共同体先行安置（与カペタン村原女子位置处的男子对话自动返回）。老婆婆先是强占了ボッシュ的房间，再告诉龙共同体的建设需要世界各地的工匠,并

贵社发行部可否增加《PG》的发行量呢？我已有3期买不到《PG》了。贵社发行部可否联合一些商城办理邮购GBA主机的业务呢？只有周边提供邮购是不够的，还有应写明每次邮购活动的开始和截止日期。吴宇成：广东：

让龙先去カペタン村寻找。

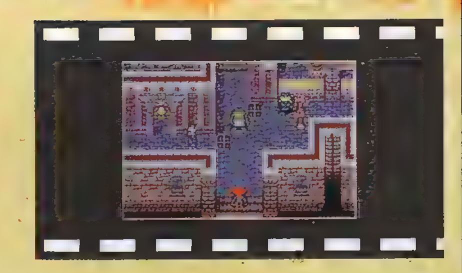
Check point：此时就将开始共同体的建设，共同体的完成度将直接影响到最后的完美结局。第一步要做的是选择合适的建筑师。先前井底剧情救助完所有的村民就可以自由选择工匠了。

砖房工匠：不需要救助村民即可。开设餐馆，合成道具。

阿拉伯风格：需要救助部分村民即可。开酒吧，提升状态，并提供游戏相关数据。

木屋风格：需要救助全部村民。利用玩游戏来换取强力装备。

下船后，先会进入一森林，在该森林中可以看见一只大青蛙。他告知龙是受到魔女的诅咒才会变成这样，希望龙能到西边的魔女之塔替他找出解咒的方法。森林南方的小房子可以恢复体力并记录，而魔女之塔在湖泊的北方。进入后踩门口的机关，因为魔女喜欢男孩，用龙排头反复战斗几次就可以进入。进入后的宝箱不能拿，是陷阱。走到有五条岔路伸展开的地方，建议先走右数第二条路下楼取宝箱。返回后选最右边的路可以看到本作重要的合体使者--水之使者（水シャ−マン），但现在正被魔女石化只有以后再来一次。走最左边才是正确道路，途中石像询问是否想回去一定要选否，之后就能到达有许多开关的房



间。其中呈倒三角形排列的三个开关,左右两个分别是楼梯之门和宝箱之门,应该等所有机关都按下最后才去踩。一路前行到塔顶层打败魔女ニヌフ后她告诉龙让青蛙恢复原状的方法是少女的亲吻，龙一行返回森林，以女性角色排头与大青蛙KISS后他恢复原状，并称自己是スイマ−城王子タペタ，随后タペタ加入成为同伴，而这时共同体也终于初步成型了。

Check point：共同体的建设

当共同体初步成型后，在以后的游戏中就可以开始慢慢丰富它的功能，共同体中有同伴居住的主屋，和用于同伴与使者合体的"合体屋"，以及6间供世界各地能人居住的房间，将适当的人安排在适当的房间内会使游戏变得更加轻松有趣，下面是全部住人的列表，在世界各地与住人对话选择是或者否将决定他们是否入住，可以选择最适合自己的搭配。

最初左侧的房屋

住所	姓名	职业	作用
モト镇	ヘッケラ−	武器屋	出售炎属性装备
コルセア教堂	ケイ	医生	暂时防备毒属性攻击
コルセア酒吧	ブ−	无	出售全恢复道具
马戏团帐篷	ワッツ	ナゾナゾ屋	告知隐藏同伴魔女デイ−ス住所情报
ガンツ镇	バック	锻造屋	增加防御力4点，一次战斗或换装备失效

中央房屋

住所	姓名	职业	作用
ロッコ山	ウイン	视窗	改变视窗颜色
カペタン村	レミントン	武器屋	出售装备
くじら岬西边	マクリーン	钓者	带主角进入秘密钓鱼场所
イ−の洞窟	ホクテン	ダジャレ屋	无用
盗人の墓	ペチり	盗贼	发生共同体银行盗窃事件，对话选"相信"

右侧房屋

住所	姓名	职业	作用
モト镇	ウ-ビ	占卜师	提供即将发生的剧情情报
コルセア镇酒吧	マコティ-	无职	无用
フタビ山	アスサ	猎人	交谈进入秘密狩猎场，可以见到全部动物
ウインディア城	ベレンタ	武器屋	出售强力武器，而且随剧情不断更新
大贤树西边小屋	あつきい	（猫）	猫的数量会慢慢增加，以リンプ-与之交谈有奇怪内容。似乎是开发室人员……

增加建筑后左边的房屋（花1000找建筑师扩建）：

住所	姓名	职业	作用
カペタン村	ラッカ-	ペンキ屋	改变共同体房屋的颜色
カンツ镇	カラシニコフ	武器屋	出售强力装备
大贤树记忆中北方村庄	バロウズ	魔法屋	教给队伍4次魔法，包括强力禁断魔法ドメガ
ファマ村	ガ-バ-	锻冶屋	一次战斗中攻击力加8点，更换装备失效

附注：バロウズ魔法教授原则，他会根据心情（龙之泪的颜色）不同来教授魔法，如果要学到最强魔法ドメガ就必须在龙之泪呈现出虹色（不断闪烁）时向他学习，而要达成这个条件要使队伍中人员HP为1，AP为0，两次选择是，然后先拒绝他一次学习魔法，最后重复几次，使情绪达到虹色。

增加建筑后中央房屋：

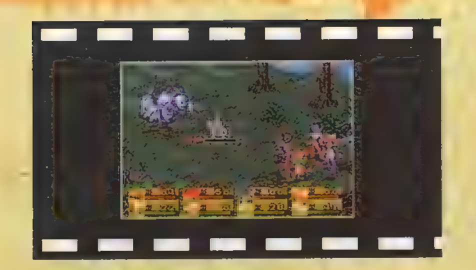
住所	姓名	职业	作用
モト镇主角邻家	ハンス	道具屋	出售道具
音乐国旅馆	マ-チン	骗子	会被骗走3000大洋……
音乐国宝物库前	エル	雇佣兵	基本无用
ウインディア城	ヨウゾウ	道场	谈话约50次以上1名同伴可增加15点AP，另外将エル带来会发生与ステン相会的剧情。

增加建筑后右边房屋：

住所	姓名	职业	作用
ウインディア城旅馆	ダイエ	鱼屋	卖鱼
スイマ-城	サルバドル	雕刻匠	为主角及同伴制作铜像
音乐之国	サマナ-	音乐家	听歌，选择播放游戏中的BGM
グシタ森林附近小屋	セ-フイ	银行家	提供金钱道具的存取

Check point：在タペタ加入队伍后，立即变身为青蛙去魔女塔附近瀑布的洞穴中，以龙排头与洞中龙族长老对话即可获得龙第2阶段的变身，而其他阶段的变身随剧情龙会自行学会。

タペタ豪爽地请龙一行到自己的城堡内参观，以タペタ排头便能变成青蛙在水中游泳，到达湖心的スイマ-城后发现人们都用奇怪的眼神看着自己，而タペタ也被卫兵以"假冒王子"的名义抓走，原来是スイマ-城中出现了一个自称"真正的王子"的家伙，威胁龙一行尽快离开城堡。去街上打听得知"タペタ王子"最近性情大变，而正当龙一行准备乘船离去时看见一女子搬动石头砸沉了航船，当她正要说明原因时卫兵突然赶来，于是一把将龙等人推入水中，而自己躲入了柱子后面，不料几个守卫罗嗦个没完，龙一行终于坚持



不住沉到了水底。

醒来时才发现自己已经被女子救到了城中，原来女子名叫ペタペ，是タペタ的妹妹，这里的公主，她希望龙能够对自己的兄长仗义相助。从她那里得到一个用于水下呼吸的面具后通过城外的水下通道进入宫廷厨房，继续前进打开牢房后兄妹终于得以见面，最后タペタ告诉龙以前自己送给魔女ニヌフ的"王家指轮"能证明自己的身份。

返回地下水道乘坐木桶离开スイマ–城前往魔女之塔，在魔女之塔门口的机关处得知魔女并不在城内而去了叫做山猫亭的地方，山猫亭就在瀑布的西边，门口的守卫会没收龙所有道具，沿途按照路牌的指示不断除去装备，涂抹胡椒等香料并选择不同口味，最后龙一行终于发现自己把自己做成了做菜的原料！（如果在山猫亭不按照指示做硬冲过关，山猫会把烤炉温度加到很高因此战斗时所有人HP仅剩下1点几乎没有取胜可能）打倒山猫大厨后得知原来魔女将在这里举行一次盛大的聚会。在洗手间找到魔女，她正为指轮落入下水道而万分焦急，随后进入下水道找到指轮，返回城中将指轮交还给真正的王子。

当タペタ来到国王处要求对质时冒牌货竟然也拿出了一模一样的指轮！聪明的タペタ想出了用料理大赛的方法来判别真假––因为真正的王子,タペタ曾经是有名的料理大师。而按照规定,如果タペタ失败，自己连同龙一行都难逃一死。

要取得比赛的胜利就必须找到几种特殊的料理，趁冒牌货准备料理时从国王右边的门进入假王子的房间探察,利用机关打开隐藏的暗门发现一名士兵被吊着,解救他后打听得知他由于相信被捕的是真王子,并悄悄送饭而让假王子捉住,按照他的提示回城中水池处找他的女友,要求第二项"情报"作为报酬就可得到进入地下的钥匙。乘水桶进入后,经过战斗终于捕获了金苍蝇等料理。

回餐厅将料理交给タペタ后比赛正式开始，不料所有的裁判因为惧假王子而判定タペタ为负，不能接受结果的公主硬要龙一尝タペタ手艺来判定好坏，结果身为人类的龙完全无福消受，吃多少吐多少，假王子胜局已定，气急败坏的公主声称要去拉动城中的自爆装置一溜烟跑掉了，而两个王子也追了过去。

从料理长处得知他是由于假王子的威胁才不得已判定真王子为负，并得知楼下厨房的厕所旁有一道通往自爆装置的捷径，赶去之后发现タペタ兄妹正被打倒在地，打败假王子变成的魔物后他企图拉动机关与众人同归于尽，结果这个所谓的自爆装置只不过是宝物库的开关而已。有惊无险，风波过后一切终于真相大白，城内也恢复了平静，充满感激之情的タペタ决定跟随龙一同前往冒险（タペタ的魔法ヒュ–ル可以自由往返于任何曾经到达的村镇）。

回地牢带走大吵大嚷的女盗贼，再回到共同体ボッシュ的嫌疑终于得到洗刷，谁知女盗贼パティ却称自己什么也没有盗走！感到不可思议的龙决定带パティ回モト镇。

Check point:合体技

在龙战士1、2中均有合体设定，通过合体能够大幅提升成员战斗力，并改变其外形，与1代不同的是，2代由于不能携带全部队员出战，所以将相互之间的合体改为了一名同伴与使者间的合体，下面是六大使者（シャ–マン）的住所和出现条件：

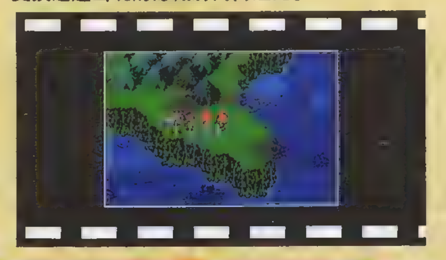
サナモ（火）：发生救助村民事件后，再回カペタン村即可在旅馆旁见到。

セソ（水）：在魔女之塔4F打倒魔女后，塔内的石化解除，在3F找到她。

スプ–ナ（风）：天之塔内剧情时与之对话即可。

ソロ（土）：在ナマンダ寺院布施5次以上，大教会爆炸后在ランド家田地中出现。

セイニィ（圣）：大教会爆炸后到バンド才教会变换通道出现的隐藏房间内遇见。



シン（魔）：ゲイト村の后山，从龙的右手的门进入可找到。

在镇上找到失主トラウト，并提出要到四周查看，トラウト一口咬定盗贼就是パティ并还龙同伴清白，这个事情的变化让随后在门口遇到キルゴア十分怀疑，并对自己以前的唐突希望向ボッシュ表示道歉。以ボッシュ排头（利用龙神像调换队员）来到キルゴア家中他说出了自己的疑虑，并希望ボッシュ能够再帮助他一次，先选择"いっしょ行（一起去）"，再选择"もちろん（当然）"。

夜间潜入トラウト家中调查发现了行踪诡秘的他以及被关入密室的パティ，原来他才是真正的罪犯！打倒变为魔物的他后解救パティ并寻回了失物"盗听的头巾"，回到キルゴア家，将其交给失主后他为了表示感谢又将其送给了龙。众人联系到这一系列不可思议的事件，都觉察到将有事情发生在这个世界上，龙一行来到左下角的猎人工会，得知龙的故乡ゲイト村的森林突然枯萎，而前去调查的人也遭遇巨大魔物。ボッシュ怀疑这就是自己与龙幼时遇到的那一只魔物，龙也决定回去一探究竟。但是到达ゲイト村必须穿越大片丛林，这就必须得到草人的帮助。

来到ウインディア城得知旅行马戏团已经前往音乐国，而到达音乐国必须借助鲸鱼グラソパ的力量才能到达。先用タペタ的变身特技到达スイマ-城东南方くじら岬的小屋，进入屋后的地穴使用リンプ-的特技把木栅栏打碎后沿一根粉红色管道滑了下去。下面有位老人在和两只海豚聊天，从老人处龙得知他们正处在巨大的鲸鱼グラソパ的体内，而鲸鱼已经沉睡了多时，只有去除它体内某处的封印石像才能使它苏醒。深入鲸鱼体内遇见坏死的黏膜拦路必须用リンプ-的木棒砸开，毁坏作祟的石像怪ムソマ-后返回和老人交谈，可是老人称鲸鱼还是没有苏醒必须"加大打击力度"，然后重击鲸鱼肉柱状喉结一次后グラソパ终于因感到疼痛醒了过来。最后グラソパ答应送龙一干人渡海，向老人索要道具"鲸鱼之铃（くじらベル）"后可在沙滩上随时呼唤鲸鱼，然后乘鲸鱼来到音乐城。



Check point1：音乐城附近的钓鱼场可以用小金币钓到龙战士1里那个贪心的鱼人族商人，他会出售各种稀有的珍贵装备，包括50000Z的マルス之盾。

Check point2：得到鲸鱼之铃后已经可以寻找本游戏隐藏的第9名同伴--前作魔女ディ-ス了，在地图东南方大沙漠的盗人之墓附近会找到隐秘的沙漠小旋涡，进入后两位精灵会告知龙说ディ-ス由于岁月久远已经忘记了许多法术，她正在一个与魔法有极深渊源的地方修行。其实这个地方就是モト镇的魔法学校，赶到后在某教室后排果然找到了她，且加入时已经LV35段并拥有惊人的成长率！绝对的强力伙伴。

在音乐城南找到马戏团与团长对话得知必须用90万大洋或者另一种珍稀动物ウパルパ来交换草人。在カペタン村与ウインディア之间的猎人小屋后的森林里打败魔物得到诱捕ウパルパ的"アルの实"，再去コルセア南方桥下洞窟的ウパルパ栖息地，花200Z向商人学习到捕捉ウパルパ的方法--把アルの实放在两个并排洞口的右边那个，等到ウパルパ整个身体露出洞口后上前捕捉即可。另外，アルの实也可以在商人处花1000Z买到。捉到ウパルパ后回音乐岛马戏团找团长，不料他却变成了魔物，打倒它后草人アスパ-自己从笼子里走了出来，称自己已经等待主角很久了，并从植物处打听了ゲイト村发生的事件。最后，草人告诉龙前往スイマ-城南方的大树海寻找大贤树一探究竟。草人加入队伍（特技是将其排头便能够穿越森林）。

在树海的深处虽然见到了大贤树，但是由于时间太过久远他已经忘记了千万年来发生的事情，要进入大贤树的内心聆听心声就必须用到音乐国的宝物"セラビのまくら（睡眠之枕）"。回到音乐城，经一名男子指点得知能够与音乐城人民交谈的"めいじんのフエ（名人之笛）"在ハイラソド城。ハイラソド城是ステン的故乡，以他排头进入城中大家才知道这个其貌不扬的家伙居然是ハイラソド城军队在战场上失踪的中队长！ステ

儿子：爸，我想玩《XXX》（某游戏）。爸：早买啦！怕影响你学习没给你看见。儿子：现在给我吧！爸：不行，你老妈在玩。——朋友所描述的十年后的家庭。肖娟茗，20，女，410006，湖南省长沙市枫梓坡枫林湘雅3 707室；兴趣：动漫、游戏　音乐　文学　手工…

ン前去拜见公主后龙一行在城堡内游荡，却在顶层会议室因为偷听女将军训斥部下而被关入陷阱。而不见龙一行回来的ステン因为担心而在城内查看时却遇到了故友トウルボ−。对往事念念不忘的トウルボ−向ステン提出了决斗的要求，这里要进行两场战斗，以防御为主，胜利后救起落水的トウルボ−，得知这个国家自自己离开后已经发生很大变故，女将军不仅控制了国家，甚至挟持了公主准备发动阴谋。为救公主两人分头行动，自左门一路上行见到女将军正在劝说公主将ハイラソド城建立为军事化国家，刚想冲上去的ステン不幸落入陷阱，但却正好和同伴汇合。几人合力冲上楼去，打败正准备将公主作为武器能量的女将军。最后，公主为表示感激将名人之笛送给了龙。

回到音乐国拜见女王，不料女王却患上了肥胖症卧床不起。在宫廷巫师处打听到名医ゲド能够妙手回春，但却正被流放到マオリ山。マオリ山位于地图中央的蘑菇型小岛上，乘鲸鱼到达后在山脚的洞窟里找到ゲド这个色鬼，带他回音乐城后居然连他也不能治愈女王，因为女王身体里潜伏着一种邪恶的东西必须清除，他交给龙一封信带给弟子。

回マオリ山后将书信交给弟子，他看后请龙到山上帮忙采摘蘑菇，上山后找到一从呈三角形排列的蘑菇，采摘右下角的一个，交给弟子后他会合成"真实之镜（ジジの かがみ）"交给龙。

回音乐城将真实之镜交给ゲド，他使用魔法将龙一行身体缩小进入女王身体。消灭所有的脂肪就可获得胜利，要随时用真实之镜来查看所在位置的脂肪情况，将之消灭殆尽后女王终于恢复健康，获得女王许可后上楼与侍女谈话并开启宝物箱可得到睡眠之枕。

回大贤树，利用睡眠之枕进入大贤树内心世界，三个村庄分别代表着老年、中年、青年。按这个顺序调查后记忆之塔就会出现，原来是盘踞在塔顶的邪神アルハメル占据着大贤树的心灵，而且，龙幼时ゲイト村村民失去记忆也是他暗中捣鬼！打败它之后与道具店右边的少年对话离开幻景，最后，大贤树告诉龙一行南行就可以找到树木枯萎的原因，即吸取其能量的魔物所在。

大树海的南方是雾之谷，终年弥漫的大雾使得任何人无法通行，从一位旅人处得知是海上气候制御的天の塔发生异常的缘故。天の塔位于くじら岬的右上方，已经完全没入水中，注意在水中只能维持包括战斗在内3分钟时间，必须利用宝箱中的气泡或没有遭水淹没的房间来换气。最后发现原来是闲得无聊的风之使者由于四处游荡导致了大雾，听了龙的说明后她吹散了大雾。

穿越雾之谷，来到南方ランド的故乡ファマ村，ランド的家就在最上方那座漂亮的宅院，身为农场女主人的ランド的母亲デイヅイ，刚与儿子见面就要求他去整理荒芜的田地，忙碌半天终于完成了任务，母亲又催促ランド去西方的ナマンダ寺院祈祷丰收和平安。在寺院必须连续布施20次以上，回ファマ村就会看见自家后院出现了土之使者，从他那里得到母亲的信函，得知母亲竟然决定皈依エバ教并奉献出自己的全部财产甚至生命。感到不可思议的ランド一怒之下打倒了使者，最后，大家推断出也许是ランド的母亲受到了エバ教的挟持。

Check point：ナマンダ寺院这个剧情过后再次回来，在修行的房间内帮助中间的人敲钟，正确的话可以得到消耗全体一半HP进行强力攻击的魔法ドブンハラ。方法是牢记敲钟的节奏，然后按照这个节奏按键即可。

回到共同体，与ニ−ナ对话得知要进入エバ教必须要有飞行的能力，而取得有翼人种的这种能力必须要ウインディア城的宝物"翼之证（翼の证）"。但回到ウインディア后ニ−ナ却被拒绝进入城内，直到妹妹出来交涉。原来在有翼人种中存在着一个传说，当有黑色翅膀的人降生在王家，灾难就会降临。虽然按照规矩为了保护国家必须处死所有的黑色翅膀的孩子，但无法忍心下手的国王和皇后为了保护ニ−ナ不得不将她赶出王宫并拒绝相认。在听完了ニ−ナ不幸的身世后来到国王的卧室，重病中的父王拒绝了エバ教要求的信奉，他似乎并不愿意告诉ニ−ナ取得变身能力的方法，但看到ニ−ナ的决心后，终于同意她开打"空之洞窟（空の洞窟）"的大门。

来到王城最左边的房间，由ニ−ナ带队进入，在洞的最深处由ニ−ナ单独打败了试练者，原来她就是初代的ニ−ナ！一直孤独地生活在这里的她在将"翼之证"交给ニ−ナ后说出了意味深长的警告："理想是需要勇气和牺牲来实现的。"——因为她和一位外族者通婚，所以有翼人种失去了自

由变身的能力，而是一但变成了大鸟就再也不能回到人类状态。回城见过国王后，主意已定的ニ-ナ绝定于次日举行仪式，但"翼之证"却在深夜被妹妹盗走，当ニ-ナ发觉后赶往现场时只见妹妹已化身为美丽的大鸟……满怀感伤的龙一行人终于乘上了大鸟，南飞而去（之后在地图上，以ニ-ナ排头可呼出大鸟）。

Check point：得到大鸟后即可拿到龙战士系列中龙最强的武器皇帝之剑，位置在共同体原址附近的钓鱼场钓掉，要尽早入手。

来到南方的エブライ，进入后再出城时大家才发现城里已经被エバ教控制无法自由进出，而大家的思想似乎也受到严重影响，不过教堂里见到一位名叫クラリス的女子似乎却很正常，她在得知了龙的来意后告诉龙自己正潜伏在エバ教核心组织中，并为龙指出了一条出城的秘密通道。

从秘道中脱身才发现是城南的旅馆，分手时クラリス指点龙前往位于ファマ村南方的反抗者基地コット城。到达后让リンプ-用特技打碎挡路的石头,进入城中见到了首领テイガ,テイガ处得知他们因为经费紧张而一直无法对エバ教采取行动,而他们的赞助者却前往了盗人之墓一直没有返回,寻找赞助人的任务自然落到了龙的头上。

龙一行来到了东南方沙漠的盗人之墓，再次见到了那个女盗贼被困在机关里,解救她后沿着她逃走的踪迹追上去,调查空的宝箱进入秘道找到秘宝"盗人之证（盗人の证）"。返回コット城大家才知道原来パティ正是反抗组织的资金赞助人(如果リンプ-在队伍中会发生テイガ求婚的特殊事件,连选2次"是"解释清楚方可避免战斗）。

要进入大教会必须先拿到法器作为信物，先去コット城西南方的バンドオ教会，マンソン神父却并不在这里。教会内的通道会不断变换，5次后终于在祭坛上找到マンソン神父，追上正在匆忙逃窜的他后他会变身为魔物，打倒他后在宝箱内得到"通向エブライ之路(エブライへの道)"后就可自由出入エブライ城了。

进入エブライ城后在教堂找到テイガ，他会要求大家装扮成教徒并背熟エバ教义以蒙混过关，在门口的警卫处选择第2项可避免战斗，テイガ还告诉龙梢后エバ教创始者ハバルク将会登场对教徒演讲，只需此时消灭他即可。静静地在人群中等候着，教祖终于出现了，这个家伙在一番蛊惑人心的说辞后发令将"恶魔的手下"带上，竟然是テイガ失踪多年的恋人，曾经帮助过龙的クラリス！ハバルク称クラリス的恋人不会来救她，但意识到自己真正心爱之人的テイガ已经完全将这一个圈套抛在脑后，冲了上去。但在ハバルク强大的力量下两人均被杀害，忍无可忍的龙毅然冲了上去要为之报仇，见势不妙的ハバルク则急忙从旁逃走，这时，出现在龙面前阻挡着他前进道路的人却是曾经给过龙无数帮助的神父レイ！由于立场不同，一场无可奈何的战斗开始了，为宿命所羁绊的两个人，同样沸腾的龙族之血，战斗中龙领悟了新的变身能力将其击败，倒下的レイ告诉龙自己原来是黑龙一族的后裔，被ハバルク养大的孤儿，他用生命完成了自己赎罪的意义……

怀着悲愤而复杂的心情龙一行追入了迷宫（必须让ランド在队，途中用其特技救出母亲），一路上ランド打开机关，但却触发了另外的机关，渐渐合拢的石壁ランド已经无力支撑，危机的时刻，ランド的母亲赶来用自己的生命挽救了大家，看到追赶而上的ランド，龙一行已经是相视无言，在教会的最深处见到一个被三只恶魔的眼球包围的老人,这里要消灭三只眼睛而不能伤害老人(关系到完美结局），胜利后由于能量失控迷宫坍塌，老人用魔法将龙一行送回了共同体，这个因为被邪神之力吸收了太多能量而双目失明的老人在听到龙的名字后大吃一惊，原来他竟然是龙失散多年的父亲ガナ-！在早年间那次魔物对村落的袭击中为保护龙的妹妹而落入了敌手。

Check point：关于完美结局

共同体是否能够发展到飞行状态将关系到游戏的结局，而要发现到飞行状态，必须满足下面条件：

1、游戏开始时去过共同体的井下机械处。

2、大教会的BOSS战中，消灭3只眼球而不能伤及龙的父亲。

3、先要来到铁匠都市ガンツ镇，在最顶房间右上角书柜的暗门中找到少女エルチチ，与之交谈关于机械的话题。

4、最后再回共同体的井中会发现某种龙族留下的装置，在龙的父亲没有死亡的情况下即可完成共同体究极状态---浮游城。

一日，校长又在年级大会上进行长篇大论，许多同学都经不住“催眠”的诱惑，纷纷靠在椅背上呼呼大睡。可平时一向好睡的S君这时却精神抖擞，满面春光。看见我疑惑地看着他，他笑着从课桌里拿出一本《PG》，指着某攻略兴奋的说：

龙一行回到了熟悉的ゲイト村，昔日的故乡此刻却充满着邪恶的气息，前往后山发现曾经的白龙正遭受着村民们的爆弹袭击，原来是ハルク神父认为是白龙导致了森林的枯萎而打算杀掉它，而大批的魔物也从被封印的洞口飞着冲了出来，父亲告诉龙只有找到对白龙非常熟悉的人，龙的妹妹ユア才能打开封印之门。而ユア长大后的标志就是背后有一对黑色蝙蝠的翅膀！这个描述让龙大吃一惊，原来女盗贼パティ真是这样一位少女，难道这个漂泊的女孩就是自己失散多年的妹妹吗？！

龙急忙赶到コット城，但パティ却不知所踪，连续在山猫亭、盗人之墓寻找后，最后回到共同体，终于在一间房屋内找到了她，一家人终于得以团聚。得知白龙的封印被解开后パティ急忙与龙一起赶回了ゲイト村。

白色的巨龙前ハルク神父终于撕下了自己长久以来的伪装，原来他就是教祖ハバルク,正当他要杀死パティ彻底解开封印时龙于危急中救下了妹妹，一场艰苦的战斗终于消灭了ハバルク，而巨龙用心声告诉众人，封印之洞深处沉睡的邪恶能量已经苏醒过来，凭她的力量已经无力阻止。

这时将会让龙做出等待邪恶力量自行苏醒还是主动出击，选后者（如果选择1魔物将冲破封印，世界的历史静止了--BAD ENDING1），白龙将化身为女性。进入无限之塔后经过近乎漫长的跋涉路大家终于来到了传说中的龙之故乡ドラグニ-ル，长老们向龙讲述了龙之一族与ミリア女神间纠葛千年战斗，昔日，龙族打倒了ミリア迎来了和平，但女神却遗留下名为"死之艾帕(デスエバン）"的邪恶的种子，本来没有实体的它在人类的恐怖、绝望、憎恨、嫉妒等负的情绪中成长，并通过エバン教终于获得了实体化，唯一能够打败它的只有传说中的使命之子。而一位龙族的少女，长老的女儿バレリ-，作为龙族的巫女她在预感到世界异变的征兆后前往地面调查，在ゲイト村她遇见了龙的父亲ガナ-，两人结合后世界也依然平静，直到生下了两个孩子……突然一天地下的魔物袭击了村庄，发现后山封印减弱的バレリ-毅然告别了丈夫和孩子，化身为巨龙牢牢守护着封印。

抱着坚定信念的龙踏入了无限之塔的深处，在龙族贤人处得知要打败邪恶力量就需要真龙皇帝的力量，但变身为真龙皇帝却需要一名同伴奉献自己的生命，不忍牺牲任何人的龙最后选择了牺牲自己，走入代表自己的门后在质问中全部选择"いいえ"，最后终于获得了真龙皇帝的力量。

继续前行，龙遭遇到自己童年时遇见的魔物バルバロイ，选择与其单挑会知道一些女神的弱点和秘密，不过如果在LV50以下取胜就相当困难了。最后终于见到了最后的敌人，死之艾帕，然而在它强大的力量下，龙与同伴全部被封印到水晶中，并眼睁睁地看着生死与共的同伴们被无情杀害。龙终于愤怒了，燃烧的怒火终于使龙冲破了束缚（连打方向键）冒着敌人雨点般的魔法攻击冲了出去，在凌然一闪的白光中将BOSS KO！死之艾帕终于显现出自己真正的形态，任何攻击无效，被悲愤冲击的龙终于使出了真龙皇帝力量，一时间天地为之变色，无数的回忆像潮水般涌来……

打倒敌人后死去的同伴一一复活，终于迎来了最后一战。

如果此时共同体没有飞空，那么打倒最终BOSS后将迎来BAD ENDING2，龙将像自己的母亲一样，化身为巨龙紧紧守护着自己深爱的世界，几十年，几百年，几千年，默默注视着这个世界沧海桑田的变化，而如果共同体已经发展到了飞行状态，那么在浴血奋战之后龙的父亲将发动浮游城的力量来封印邪恶，迎来的就是最终的完美结局！

也许当人类再次为贪婪和欲望支配时，邪恶的力量还会复活，但此刻的和平却是那样迷人，和前作一样，最后的胜利后大家各自奔向了自己的未来，但那段刻骨铭心的辉煌岁月，将永远为大家所牢记，并永远为后来者所吟唱！

—— THE END ——

文/转生之炎



GBA / GBASP AV视频转换器 时测

用GBA干游戏以外事情的周边越来越多了，最近就又发现了一种，GBA/GBASP视频转换器。到底这个东西实际如何，那么大家就看下面的测试使用的效果吧。

这次的周边因为是要在GBA/SP屏幕上显示画面的，因此这次会和数种产品一起进行实际对照。本次测试使用产品一览，如下：

PS2一台

PS one一台

GBASP一台

PC一台（安装品尼高视频采集卡）

GBA/GBASP AV视频转换器一个

GBA电影卡一块（带128MB CF卡一块）www.Gbalpha.com提供

XG2-TURBO256Mb烧录卡一块 圣嘉提供

《真三国无双2》和《SD高达G世界SEED》游戏各1张以及PS游戏2张

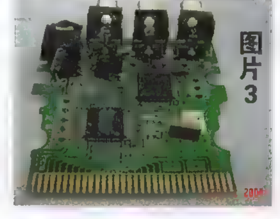
《高达0080-口袋中的战争》DVD一套

GBA电影卡专用电影和XG2-TURBO烧录卡用影片若干



图片1 图片2

测试开始前还是让我们先来看看这些设备吧。先从转换卡开始吧，大家看图片既是（图片1），包装看起来很简陋的样子只有一个硬质塑料外壳加一个硬纸板，怎么看也不会觉得是档次很高的设备，和GBA电影卡放到一起的话显得很臃肿（图片2）。不过在长度上也大出了一块，到底是什么东西让这个周边如此的"丰满"呢,那么就来看看她解剖后的"内脏"吧（图片3）。可以看到整个线路板最占地方的就是这个AV接口了，看来体积问题都在这个上面了（注意看的话里面芯片型号都打磨过了）。



图片3

接着继续看（图片4）和（图片5）。这个是分别差上AV转换器和GBA电影卡后的实际对照,从这里也可以看出来两者的大小关系,和实际使用时的样子。而烧录卡是和GFBA卡带一样大的，实际的样子应该不用比较了吧。

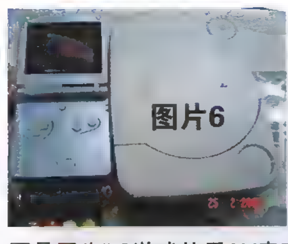


图片4

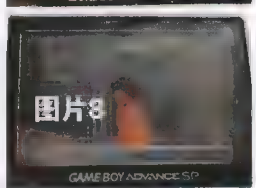


图片5

寒假某天，我在GF家看VOL.8，GF问我为什么总是看M&L（马里奥与路易）这篇文章，我说：“这个游戏感觉很不错”。谁知道2月14日那天，她竟然送了一个M&L给我（她不懂掌机的喔！），呵呵！多谢《PG》，多谢GF！苏俊威，18，男；

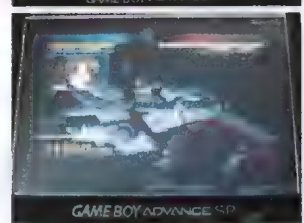






设备的观摩到此为止，让我们接好各种设备开始实际的演练吧，首先是游戏画面。怎么接应该不用说了吧,应该不会有人不会插AV线吧。这次可以特意到店里面拆新机器给测试的（图片6）。测试PS游戏主要是因为PS游戏使用AV表现要比PS2好一点，毕竟PS画面效果要好一点，而且都是便携产品，放一起比较配。下面看看游戏画面的图片，两张图片一个是RPG（名字不清楚）一个是DDR。（如图片7、8）





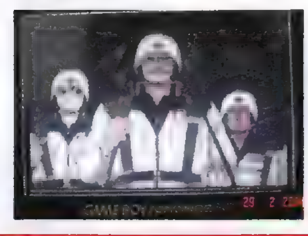
对于RPG来说画面过于复杂，缩小以后变得相对较模糊，而DDR相对画面简单，缩小后一样清晰，即使是照玩都可以，我还对了一会呢，因为声音是直接还原通过耳机输出，因此没有一点的损失。好了放入PS2游戏，再看看PS2的效果如何。

大家看这个是实际的画面，对于这两款游戏因为画面亮度都比较低，再加上AV线的画面表现和实际画面要差上很多，但是对于玩的话也是没有问题，一次玩游戏电脑突然死机，因为正是关键时刻，拉过AV线接好SP，照样是过了难关。

要是您要看PS2的画面那么就看(图片9),这个是游戏时的截图,但是如果要说真的用这个玩PS2游戏的话那就很不提倡了,有PS2的地方应该不会没有电视和PC吧。



游戏到此为止，因为除了方便携带的Psone外，想必没有人会用这个玩的吧,如果您能忍受的话（笑）。但是如果是看盘的话就不会有那么多的麻烦了，下面呢就是对播放盘片影片和GBA上其他一些工具实现的影片功能进行对比，看看这次的效果如何。首先看播放DVD《高达0080口袋中的战争》画面。



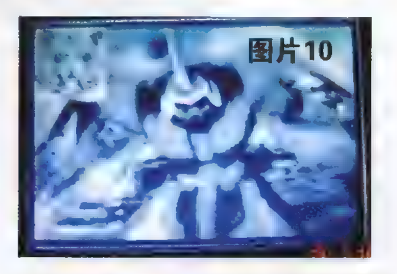


大家看两张照片的效果，简直达到了完美的地步，画面清晰，效果很棒。画面还是全屏的,比游戏时画面不仅大而且质量更强。如果使用

527400；广东省云浮市新兴县新城镇环城北路126号；兴趣：玩GAME、上网、篮球、听歌；QQ：65401293；雪人：呵呵，真的很羡慕苏俊威读者呢！有那么体贴和关心他的GF，你可要好好珍惜啊！否则，俺会发动全国的掌机迷声讨你哦！

VCD基本上画面不会差太多，都是画面缩小，而且因为VCD的画质，会让字模变得更清晰。不过这里光说画面好也许不明了,还是用直观的方法，看实际效果吧。接着看烧录卡影片。

对于使用烧录卡，有两种办法实现看影片，一种是先转换成图片形式然后再合成，制作烦琐且消耗大量时间转换，还有一个老虎头的标记占据画面的地方无法全屏（图片10）。


图片10

相对比较一下这个的画面就要模糊很多了，而且12分钟的动画占了256M烧录卡的一半空间，字模更是不要提，根本上说都无法辨认。接着再看另一种转换工具制作的，虽然可以直接可以转和调效果，但是对影片也是只能使用AVI格式的，不过相对来说容易一点。

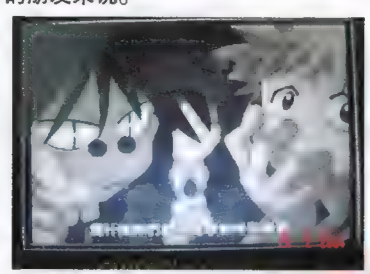


从画面上说这个要超过"老虎头"，字模是能辨认了，但是问题还是有的，那就是容量问题，图片中这个《暴风雨中光辉》的MTV虽然只有5分钟左右，但是容量已经直追上面15分钟的片子了，如果说买1G的烧录卡的话，那么价钱可是能买便携DVD还有找头呢，远远超过GBA的价钱。



那么看看专门为了看影片开发的电影卡吧，因为使用CF卡因此解决了容量的问题，而且128MB一般的影片就可以装下60分钟左右，已经完全适合观看使用了。而且附带的MP3和电子小说功能也是相当不错的卖点。就影片本身的画面已经完全可以胜任了。不过要是长时间观看，或者出差在外（尤其是汽车、火车上）看整部片子就会遇到拷贝影片的难题。

就画面的表现来说还是不错的，和视频转换卡的画面差不多而且字幕问题解决，转换影片格式也是通吃，唯一的遗憾是不支持游戏和价格偏高，尤其是对于没有CF卡的朋友来说。



对于画面的测试到此为止，最后结论就是直接看光盘好过玩游戏，而且画面可以接受，不过耗电量稍微高点，但是尚且在接受范围内。推荐配上一个国产的便宜CD机，带VCD功能的配套使用，总共加起来全套的价格应该不会超过400元的，一起配合使用效果会非常的不错。都是很方便携带的东西，光盘携带也很方便，长途外出时候带上一个无疑是个不错的选择。

文:gokumine

怎么没有光盘呢？虽说增加了页数和赠品，看《掌》的封面的“机”字中不是画有一张光盘吗？如果不送光盘的话，是否有欺骗读者的嫌疑呢？蔡奕：17；男；318000；浙江省台州市椒江赤山东路256号；兴趣：玩游戏、踢足球；

诺基亚就是娱乐

文/ David

N-gage是诺基亚公司进军游戏业的重头产品，强化了移动性，集游戏和手机于一身。虽然目前的销售状况不容乐观，但还是凭借arm9CPU强大的硬件性能和良好的低功耗表现，为今后的移动娱乐产品树立了新标准。

下面着重介绍几款能够展现n-gage机能的游戏作品，为读者选购时提供一个参考。

红色战队 Red Faction

类型：射击
玩家：1人
厂商：THQ



深受欧美玩家喜爱的第一人称视角的fps射击游戏，舞台是未来的火星矿场，科幻味道很浓。值得一提的是，本游戏的图像效果极佳，画面流畅度很舒适，没有什么停顿感。任务设计也很丰富，需要穿越海陆空，在20个错综复杂的关卡与敌人周旋。

魔法草蜢（Pandemonium）

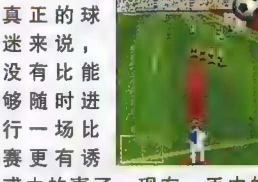
类型：动作
玩家：1人
厂商：Eidos



本游戏是“三维造型，横版闯关”类作品的始祖，namco的风之克罗诺亚就是模仿的这款game.如今移植到n-gage，充分强调了视觉冲击性，无论色彩，光影还是动作流畅度都显示出硬件的强大性能，是用户必玩的作品，绝对令你爱不释手。

FIFA足球2004

类型：运动
玩家：1-2人，可通过蓝牙对战
厂商：电子艺界



对于真正的球迷来说，没有比能够随时进行一场比赛更有诱惑力的事了。现在，手中的FIFA2004就能给你带来强烈的临场感，从正版授权的球员资料到专业的游戏模式，还有不可思议的三维动态效果，都让你能真正的驾驭世界第一运动。准备好了吗?

古墓丽影

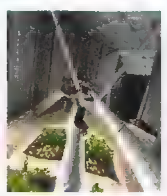
类型：动作冒险
玩家：1人
厂商：Eidos



毫无疑问，古墓丽影是n-gage发售初期最重要的作品。为了寻找传说中的亚特兰蒂斯大陆的遗迹，劳拉只身一人，在神秘的世界展开冒险，旅途充满了危险和挑战。这个版本新增加了3个以上原创的从未出现过的关卡,是近期劳拉迷的最爱。

东尼滑板（THPS）

类型：极限运动
玩家：1-2人，可通过蓝牙对战
厂商：Activision



曾经在PS上风靡一时著名的滑板运动游戏在n-gage上“重装上阵”，良好的全视角多边形3d效果为用户带来无比真实的极限体验。操作系统也充满了挑战性，耐玩度颇高，而原创的职业生涯模式也使这款掌中game并不输给大型机。

古惑狼卡丁车

类型：RAC
玩家：1-4人蓝牙
厂商：Vivendi Universal

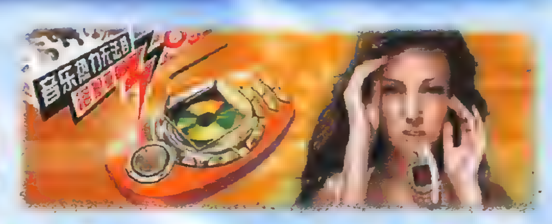


曾是PS上卡通代表的著名游戏终于移师n-gage，华丽的画面效果令人咂舌。另外可供玩家挑选的角色多达18人，道具的种类也非常丰富。游戏模式分为冒险，街机和时间模式，大大增加了耐玩度。本作定于第2季度上市，相信会引发热潮。

N-gage除了可以玩专用游戏,还可通过模拟器运行其他机种的游戏。目前已经可以完美实现GB和红白机的模拟工作。总之，这是一款扩展性能非常优秀的游戏平台，期待中文版早日上市。

雪人：呵呵，今后将会不定期送出光盘！至于那个“机”字中的光盘，据说只是为了美观而加上去的！

诺基亚3300 综合测评



N3300 追逐时尚的随身玩伴

篇首语：诺基亚作为手机领域的第一厂商，时时能够给人们带来新的惊喜！今春趁着降价狂潮，我第一时间购入了这款发售已有半年的3300，我的5510也就此退出了历史舞台。经过近一个月对这款手机的使用，我尽可能地发掘了这款手机的乐趣，并发现了3300的一些问题。在这里，我想把我的一些心得拿出来与大家分享。并希望对想要购买这款手机的朋友提供些帮助。

一、综合介绍

1、数字音乐播放器

利用3300的数字音乐播放器，可以同时尽享MP3或者AAC格式的音乐。并且通过USB连接线从电脑中随心所欲地下载喜爱的专辑。

2、数字录音器

与先前的5510一样，你可以从收音机或者CD播放机中录制喜爱的音乐，存储在自带的64MB的存储卡中，并且可以通过内置扬声器，与朋友们一同欣赏。



3、调频立体声收音机

欣赏调频立体声收音机带给你的鲜活音乐。它可预设的20个收音机频道和自动频道搜索，让你随时找到贴心的节目。但此功能必须接上耳机才可使用。

4、"原音铃声"

诺基亚3300使用真正的音乐和各种声音作为铃声。如：环境声、电台主持、爵士乐、汽笛以及报警声，还有充满乐趣的问候、自然界和动物的声音等等，只需下载到手机的tones文件夹中，就可以将其用作手机铃音。

5、彩信（MMS）

无论你身在何处，都可以收发有趣的图片，让你的朋友也能"身临其境"的体验自己的精彩瞬间！只可惜3300没有摄像头，而且诺基亚原装可接手机的数码相机售价为880元！

6、JavaTM技术

下载乐趣多多的Java游戏，娱乐自己的身心！当你在动感的音乐氛围中体验激动人心的游戏时，你将会体验到前所未有的视听境界！

二、音乐篇


（欧版3300手机）

诺基亚3300是继5510后，专为喜爱音乐和娱乐功能的年轻人而诞生的！大幅超越5510的品质使得诺基亚3300卓越表现会给你带来非一般的享受。它可以让你与朋友一起来体验音乐的美妙和节奏的沸腾，完全超乎你的想象，令你尽情释放个性风采！！

复制音乐的方法与5510相比，更加便捷。只需将MP3或AAC格式的音乐通过随机赠送的DUK-2数据线，复制到手机中的MUSIC文件夹下，就可以直接播放！还可以用自带的音乐转换软件，将CD的音乐转换成AAC格式存入手机。其音质绝不亚于一台1000元的MP3！

3300的铃声更是精彩！！24和弦的品质已经无可置疑！而且你还可以将手机中任意一首MP3或AAC格式的音乐设为铃声，并尽可能多的储存在64MB的存储卡中，我目前已经存了100首了！此外，通过同样出色的内置扬声器更可与朋友尽情分享音乐带给你的美好感受！

收音机功能也是延续了5510 的优良品质，更为突出的是，3300可以让您预设20个广播频道，不但可以用耳机收听，更可以将耳机作为天线，然后用扬声器实现外放！立刻让你沉醉于诺基亚3300音乐手机的立体声音乐之中。

"原音铃声"更是3300的一大亮点！你可以选择大自然的声音、电台DJ对话、小动物叫声以及流行音乐等声音作为属于自己真正的"原音铃声"。诺基亚3300极具特色的功能满足了你无限创意的渴望。这一设定可以说对于崇尚个性的年轻人是一大福音！

三、游戏篇

既然买这本书的都是游戏的忠实爱好者，那么这款3300的游戏功能，我自然要作为重头戏给大家仔细介绍啦。因为采用了JavaTM技术和S40的系统，诺基亚3300的游戏表现也是非同一般。64MB的储存卡对于每个只有几十KB的游戏来说，真可谓是海量存储了！目前，我的3300中已经有50余款游戏了，而且还是精简过的哦！！各个经典！真是休闲放松的好东西！！

另外说一句，3300下载游戏完全不用GPRS，也就是说不用花钱啦！！不像其他手机，下载前还要考虑资费问题。你只需将游戏下载到电脑中，再用DUK-2线将手机与电脑连接，把游戏copy到手机中的application文件夹中，最后从3300的附加功能中选择"安装软件"就可以玩了！！

好了，说了这么多。相信没玩过这款手机的人，已经等不及了！下面我就介绍一些我觉得还不错，值得大家一玩的游戏！另外声明，虽然有些游戏写明不是给3300做的，但是只要是对应诺基亚的S40系列，3300都能玩！可以说，在众多诺基亚S40的手机中，3300是游戏兼容性最强的手机！

游戏佳作欣赏：



古墓丽影！看图就知道了。真正的原厂制作！品质非同一般。加之3300如同掌机一般地键位设计，玩这款游戏真是再好不过了！游戏开始有训练模式，让你熟悉操作，同时你会发现Q版的劳拉在动作上却是一点也没缩水，而且画面非常流畅！极力推荐！！

评分 画面：7 操作：9 游戏性：9
难度：6 综合得分：8



Nightmare Creatures。Gameloft在手机上的绝对大作！流畅的画面，对于横版过关的手机游戏来说实属难得！！每过一关都会习得新的技能，这一设定简直堪称完美，有二段跳加空中劈斩、强力必杀技（像吉斯！）等等。游戏有三种难度可供选择，适合不同玩家！唯一缺点就是它不支持3300的方向键，通过方向键只能上下移动，4、6键负责前后。

雪人：《无间盗》只是一篇系列文章，今后可能会不定期刊登的！
如果以后还送CD的话，希望能放一些游戏的中文补丁在上面，孙哥到底是不是人啊？玛利奥A3 1000分通关，可偶玩到现在

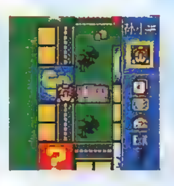
评分 画面：7 操作：6 游戏性：8
难度：9 综合得分：7.5



游戏名字还用我说吗？在手机上看到这个标志真是惊讶！虽然我是胜利十一人的铁杆，但是看在3300的份上,我就暂时支持FIFA一把。

说起来，这款游戏做的也还真是不错，有15支队伍可供选择，可以双人对战，还有点球和一般的联系模式，难度也作了低、中、高三档。缺点就是玩起来有残象！但还是推荐！

评分 画面：6 操作：6 游戏性：9
难度：8 综合得分：7



大富翁！又一款原厂制作的好游戏！在手机上表现自然会缩水啦，地图只有一个，而且不算大，当然做得还算好看。人物只有阿土伯、孙小美和钱夫人。游戏中也可以使用卡片，不过只能拥有一张，得到新的后，会把上一张丢掉。总的来说，休息的时候玩一下还是很不错的！毕竟从小就喜欢这一系列的游戏啊！

评分 画面：8 操作：8 游戏性：8
难度：7 综合得分：8



龙岛。绝了！流畅的画面,清晰的人物让人简直不相信这是一款手机游戏。可以说做到GBA上也未尝不可！游戏整体的感觉像是《冒险岛》，也是扔石锤去攻击敌人，同时吃一些水果加分。不同的是可以装备盔甲，多了道防御。这款游戏我还没来得及通关，所以在流程的长度上还不好直接下论断，希望不要太短才好。

评分 画面：8 操作：7 游戏性：8
难度：7 综合得分：7.5

雷曼高尔夫。绝对值得玩的一款休闲佳作！游戏中有比赛模式和练习模式，共有18个场地可供选择，不少了！每一个场地的设计也是可圈可点！游戏过程中的帮助模式可以让新手也能迅速熟练游戏，可真是一项体贴的设计！画面也是十分艳丽，看着很舒服！其中还不乏精致的动画，如雷曼挥杆，球落入树丛等等。

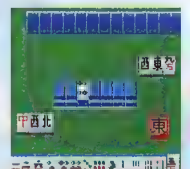


评分 画面：9 操作：8 游戏性：8
难度：7 综合得分：8



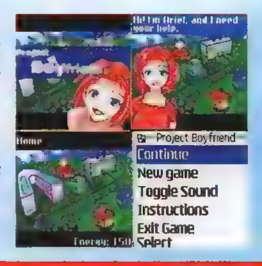
雷曼保龄球。又一款以雷曼为主角的体育游戏。画面如上作一样华丽，游戏模式依旧十分丰富，共分11个级别，完成一个级别后才可以挑战下一个级别。而且级别的提高不只是要求分数的增加，连场地也会设上不同的障碍，如变换位置的小桥、能吃掉保龄球的大嘴等等。在三菱手机上也有类似游戏，不过品质就差远了！

评分 画面：8 操作：8 游戏性：7
难度：9 综合得分：8

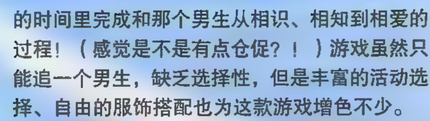


麻将。标准的双人麻将。虽然每局过后没有明确的记番数画面，但是如果你的番数多，自然也不会让你白费劲,钱还是非常多的!我玩的时候,有一次和了个万字的"清一色"，足足有24000的进账，对手本来就不多的钱一下子就成了负数！估计对手都快哭了！不过缺点就是画面小，没有胜负进级。不过总体还不错。

评分 画面：6 操作：7 游戏性：8
难度：5 综合得分：6.5



炮制男朋友！一款专为女性玩家设计的游戏。情节是女主角喜欢上了同校的一个男生，但是那个男生很快就要出国留学了，于是你必须在有限



的时间里完成和那个男生从相识、相知到相爱的过程！（感觉是不是有点仓促？！）游戏虽然只能追一个男生，缺乏选择性，但是丰富的活动选择、自由的服饰搭配也为这款游戏增色不少。

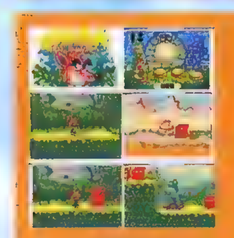
评分 画面：6 操作：6 游戏性：7
难度：7 综合得分：6.5

魔界村。真正的CAPCOM作品。只不过由动作游戏变为了解谜游戏。品质依然没变，还是一等一的好游戏。游戏大致就是利用可以活动的地形拿到屏幕上的钥匙，然后再想办法到达通往下一关的大门，游戏确实非常有趣，目前我已经玩到第30关了！几次都是玩到深夜，因为解谜和不断挑战的魅力实在是太大了！



评分 画面：6 操作：6 游戏性：10
难度：8 综合得分：7.5

以上是我觉得还不错的10款游戏。当然3300的好游戏还有很多。像《分裂细胞》的一、二代，《弹珠台》、《坦克大战》、《虎鹄》系列等等。下面再给大家展示几张3300的游戏画面。


古惑狼



塔罗牌



弹珠台



格斗之王




霹雳娇娃

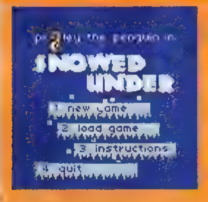

潜艇大战



海底探宝



日本武士




SNOWED UNDER



RAYMAN3



ANCIENT EMPIRES



Spy-Shootout

结束语：诺基亚3300的确是为了喜欢时尚的人而生的。它把我们带入了一个充满梦幻色彩的世界。喜欢时尚的人、喜欢音乐的人、喜欢游戏的人、崇尚个性的人，你们还在等什么？快些加入到诺基亚3300的队伍中吧。与我一同体验科技给我们带来的乐趣！

评测/撰文：乔沛

掌上风暴 玩转



文/安娜

PDA简介

PDA (Personal Digital Assistant)个人数位助理发展迄今已有将近十年的历史,但却在最近几年才流行起来，我想是因为使用介面与以前相比更加人性化了,从而让它从科技玩具变成处理众多繁杂个人资讯的好帮手!在中国一提起PDA，很多朋友马上就会想到"商务通"，其实"商务通"只属于比较低端的PDA，而且应用 软件比较少，只能算是非主流的PDA。目前PDA分为两大主流系统，一是PalmOS；一是WindowsCE。PalmOS(俗称胖子)平台是一个开放式软件架构，一贯坚持"SIMPLE IS BEST"的理念。Palm OS操作系统主要特色以简单著称，Palm OS以简单的图形界面来完成对信息的处理操作。而且Palm OS系统运行占用资源少，处理速度快。 由于系统内部结构简单，在软件存储和运行方面都只需要非常少的空间。而且Palm软件数量极其庞大，包括办公、游戏、娱乐在内的各类免费共享软件层出不穷。 目前Palm的主要生产厂商是Palm、SONY等几家公司。Windows CE(俗称蜥蜴)是微软消费电子设备操作系统OS的总称。它是一个抢先式多任务并具有强大通信能力的 嵌入式操作系统，是微软专门为信息设备、移动应用、消费类电子产品、嵌入式应用等非PC领域而精心设计的战略性操作系统产品。目前PocketPC的主要生产厂商 是HP、联想、TOSHIBA等几家公司。今天我们重点来介绍一下使用Windows C系统的PocketPC。我个人认为PocketPC更顺应当前的数码潮流,因为它的CPU更加强劲,而 且她的系统更接近我们平时使用最多的WINDOWS系统,可以应付各种多媒体应用和游戏应用,至于各种普通应用软件更是不在话下!特别是在使用PocketPC的过程中， 你的PC知识也会随着时间推移而突飞猛进，因为两者之间有很多东西都是共通的。如果你想在逛街时听听音乐,看会儿自己喜欢的MTV,复习一下真人发音的英语单词 ,玩会绚丽的游戏,PocketPC将是你不二的选择,Let's go!

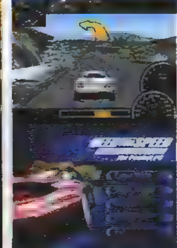
PocketPC游戏篇

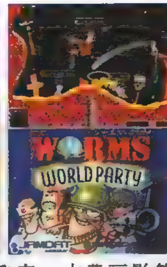
PocketPC的界面基本与我们常用的PC一样,操作方法也与PC也大同小异，最大的不同之处就是PocketPC采用的是触控式屏幕，你要用触笔代替鼠标，只要稍微 适应一下一般用户很容易就可以上手。接下来我们就来看看PocketPC到底都能做些什么，既然是掌机迷，那咱们就先从PocketPC的游戏功能说起。Pocket PC系统上有很多专门为她定制的游戏，由于PocketPC与PC之间特殊的"血缘"关系，所以POCKET PC上很多软件都移植自PC，俗话说"打仗亲兄弟，上阵父









子兵"。有很多PC大作都移植到了PocketPC上，比如帝国时代、极品飞车、古墓丽影等。而且最近越来越多的国内软件公司把开发重心转向了移动掌上类游戏的开发，一批非常优秀的新锐国产PocketPC软件脱颖而出，其中最具代表性的两款游戏都颇具合金弹头的风格，可见合金弹头这款游戏在广大国内游戏开发者心目中的 地位之高，呵呵。除此之外，PocketPC还可以用模拟器模拟多种游戏机的游戏,可不要小瞧PocketPC，现在我们手中的这个小东西连模拟PS,GBA这种级 别的游戏机都已经不在话下了。她可以流畅模拟的游戏机种包括PS、GBA/GB、SFC、MD、FC、NGP、WS、GG等,真可谓一机在手天下我有!口袋里装着她，到哪儿你都不会寂寞了。当然我们不能玩物丧志，其实PocketPC最主要的功能还是学习办公，别急我们马上就进入学习办公篇。



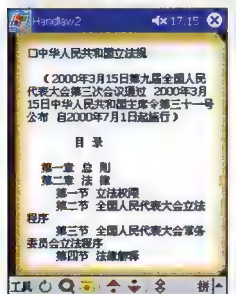




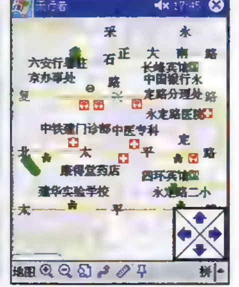


PocketPC学习办公篇

PocketPC的学习办公功能是很强大的，她可以帮助我们记录每天的日程安排、上网、录音、收发E-MAIL（需网络支持）、背英语单词、绘画、看电子书、浏览 图片、浏览PPT文件做大屏幕演示等，而且PocketPC系统还内置了Word与Excel，使我们处理一般文档更加得心应手。PocketPC可以通过数据线或GPRS上网，连接上 网络后你会发现PocketPC的网络功能和PC机的一样强大，基本上PC上网能做的事PocketPC一样手到擒来。PocketPC支持TXT、PDB、HTML等几种目前比较流行的电子书格式，有了PocketPC以后基本上你就不需要再买书了，从网上下载





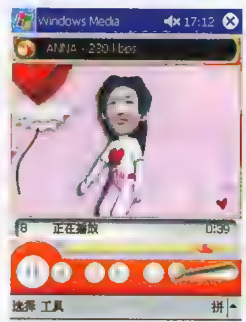


到PocketPC上看就行了。PocketPC的录音功能也很不错，系统内置的录音系统可以帮你录制多小时（具体要看PocketPC内存而定）的课程或会议谈话。特别值得一提的是PocketPC上有多款真人发声英语词典（非系统内置，第3方软件），功能都非常强悍，她不但可以帮你完成一般的单词翻译工作，而且她还可以替你朗读整篇英语文章，做听力测试等，这些功能对学生朋友们来说是非常实用的，如果你学习的语种不是英语，那PocketPC还有日、德、法等多国语种词典可供你选择。



PocketPC多媒体娱乐篇

最后咱们再来侃侃PocketPC的多媒体娱乐功能。先来看看PocketPC的影音播放功能，PocketPC目前支持的视频格式主要有：MPEG、AVI、WMV、RM、MOV等；支持 的音频有：WMA、MP3、WAV等，呵呵，简直就是一台我们的随身影院。有的朋友可能会问："一部电影要几百兆，PocketPC放得下吗？"。答案是肯定的，因为Pock etPC的屏幕比较小，只有3.5寸，所以我们可以把电影压缩的很小也不会影响观看效果，一般128M的存储卡存一部电影是没有问题的。音频方面PocketPC的表现就更 出色了，如果你配一副比较好的耳机的话，那么你的PocketPC播放MP3的效果决不比千元级的MP3播放机逊色！PocketPC上还有一个看漫画的软件--Comicguru，这个软件的同名PC版本可是大名鼎鼎啊！现在我们可以把自己喜欢的漫画全搬进我们的PocketPC里，随时随地享受漫画给我们带来的乐趣。除此之外PocketPC还可以看FLASH动画，效果也很棒。









PocketPC选购篇

上面介绍了一些PocketPC的基本功能，你是否已经对这个功能强大的"口袋妖怪"动心了呢？OK！接下来我们就一起来看看选购PocketPC需要注意的一些相关事宜。

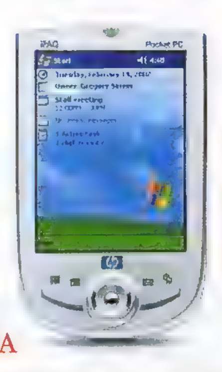
首先先要说明一点！购买PocketPC的前提条件是你必须有一台PC（配置不限/有USB接口），因为PocketPC安装软件，同步数据必须要配合PC使用，所以如果你没有PC的话，那就不用考虑PocketPC了。前提条件交待完了，接着咱们来看看PocketPC的分类。

目前PocketPC按CPU划分一共有两种主流类型：

一、使用StrongARM CPU的机型，这种机型属于比较老的机型了，已经处于被淘汰的边缘，如果你的经济比较宽余还是不要考虑这种机型了。

二、使用Intel? XScale CPU的机型，这种基于Intel? XScale技术的CPU目前属于PocketPC的主流CPU，而且PocketPC上的最新系统Microsoft Pocket PC 2003 专门针对这种CPU还做了优化，使得PocketPC的性能得到大幅提升，所以目前市场上9成PocketPC都是采用这种CPU。如果我们买机的话还是推荐选购采用这种CPU的机型。Intel? XScale CPU按主频速度划分又可以分为三类：200MHz、300MHz、400MHz，与PC一样，主频越高的机器性能就越高，价格就越高。在选机之前你要清楚 自己买PocketPC主要用来做些什么，如果偏重于娱乐游戏方面，那么你需要一款主频较高的PocketPC，Intel? XScale 400MHz的CPU比较适合你；如果偏重于学习办 公，那么使用Intel? XScale 200MHz CPU的PocketPC就足以胜任了。另一方面，PocketPC的内存大小也是不同的，一般低端机或轻薄机型多为32M内存，高端机一般 会配置64M或更大的内存，PocketPC内存与PC不太一样，PocketPC内存的作用除了运行程序以外它还可以存储文件，集硬盘内存二者功能于一身，一般来说32M内存 运行程序已经基本够用了，你可以买一块存储卡存储文件，把主机内存全解放出来，只让它负责运行程序。当然，如果你的银子非常充裕的话，64M的机型也是个不 错的选择。最后我们再来说说PocketPC的扩展接口与存储卡，目前轻薄型PocketPC的扩展接口多为SD/MMC，这个接口除了可以接存储卡以外还可以外接这种接口的 各种外设，例如摄像头、GPS定位系统等，不过SD/MMC接口的外设目前市场上还比较少，而且价格不菲，如果你比较喜欢玩外设的话，那还是建议你买带CF接口的PocketPC，因为CF接口的外设市面上比较常见，而且价格适中，只不过一般配置CF接口的PocketPC都比较笨重，都是一些大块头机器。我个人认为如果你是第一次玩PocketPC，那选择一款2000元左右配置Microsoft Pocket PC2003系统的低价入门机还是比较明智的,这类机器中口碑不错的有神达MIO336、惠普iPAQ 19XX系列(如图A)。如果你的经济条件比较好的话，也可以选择惠普iPAQ 2210、联想天玑XP218(如图B)。等一些中高端机器。特别高端的机器我认为没有必要去买，因为WLAN 802.11b，蓝牙这些花哨的功能目前支持的设备实在太少，与其买回来用不上等着它贬值,还不如把钱省下来多买两块存储卡更实惠。

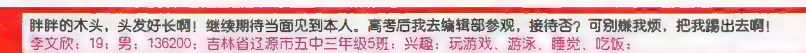




图A

最后预祝大家早日从商店"抱"回自己心仪的那台PocketPC(记得"抱"之前一定要先付钱啊^_^b），我们大家一起享受养"机"的乐趣！

图B





小道消息串烧——PSP取消MP3以及无线联机功能

网上的消息，SONY方面放出了一些关于PSP的消息，不过目前还不能确定以下消息的真实性：

1、PSP将可以与PS2进行联动，功能方面与NGC和GBA之间的联动相似。

2、PSP发售时，SONY为了方便玩家，将会发售PSP与PS2的捆绑版。

3、也许是为了降低PSP的价格，在PSP正式发售时会取消一些之前公布的功能，比如无线通信和MP3播放功能。

也许每个人的着眼点都不同吧，像我看到的就是SONY的策略，比如第一点，这是SONY必须要做的，如果PSP不能与主流家用机互动，那无疑是一款失败的掌机（有GB系以及NGP等在前），所以，与PS2进行联动是必须的，像GBA同NGC联动一样，PSP与PS2两者受益，而且在这里，云云猜测PSP和PS3也许也可以……此外，精明的SONY推出PSP与PS2捆绑版也是理所当然的,不是有种消费心理叫做炫耀性消费吗?SONY就是抓住了玩家这一点。最后一点就是以前被玩家所期待的“无线通信”以及“MP3播放”功能据说会取消，如果说是事实的话，那我们也无话可说，在发布之初那些功能也许会随着发售日期的来临一样一样地取消，没办法，SONY就是SONY，咱认命吧。不过理性地想一下，既然SONY宣称要将PSP打造成二十一世纪的“WALKMAN”，那么播放MP3功能就不能少，否则还“WALKMAN”个啥？大家也都知道,GBA通过烧录卡以及相应软件即可实现播放MP3功能，以PSP的机能以及UMD这种大容量光盘，实现MP3功能是轻而易举的，比如现在SONY的CLIE系列PDA基本上都拥有了MP3播放机能，那么2004年底上市的PSP还会落下这个功能么？所以这个功能PSP的硬件机能是可以实现的，就是不知道SONY到底会将其作为发售时的卖点来宣传还是作为以后的升级功能来安排了。最后就是PSP的无线联机功能，这个小道消息说SONY会取消PSP的无线联机功能，这就让人想不通了，毕竟连GBA都通过搭载无线通讯器来实现无限联机功能，那么对于一个具有时代开拓性的掌机来说应该会实现，PSP可以通过多种方式来实现无线联机，比如蓝牙或者WIFI，这些技术性问题SONY自然能解决，关键是看厂商怎样制定主机的发售策略，就我个人来看，PSP搭载无线联机的可能性极大。

小道消息串烧——任天堂DS主机兼容GBA游戏

上个月中任天堂公布了NDS的消息，一时间掌机的爱好者们都翘首以待，大家都希望看到NDS的

新闻，但是自从官方接受一次采访后，任天堂都保持着沉默，而这次网上又流传着一些和NDS有关的小道消息，这里也给大家作作分析吧。

1、向下兼容：据说DS系统将100%的向下兼容GBA的软件。这一点的话从GBA兼容GB/GBC来看似乎有可能实现，不过就NDS的特性来说，似乎又……因为NDS采取类似闪存型游戏存储方式，据说就像一张卡片一样，这就给人们带来疑问：NDS玩GBA游戏采取什么方式？直接提供接口支持？搭载转接器？或者是如神游机版形式将GBA游戏放入NDS专用的存储系统？这一切都是谜！

2、触摸屏：根据“知情者“的报道，两个屏幕中将至少有一个屏幕是触摸屏。这一点对于游戏来说是相当便利的，就像现在智能手机中的POCKET PC mobile版和smartphone相比就是有采用触摸屏的POCKET PC mobile版比用键盘操作的smartphone好用，而在游戏主机上采用触摸屏设计的如今还没有，如果NDS真正是采取触摸屏设计的话，那任天堂在这方面也会像十字键一样成为行业标准制定者，这一点是任天堂所乐意看到的，但是从另一个角度来讲，NDS也不过是一个简单的掌上游戏机，采取触摸屏不但在技术上要有大创新，主机成本也会上一层，GBA是采取SHARP公司最低档的屏幕，任天堂又舍得在NDS上花大钱么？

3、无线：就形势来看，NDS采取无线连接是必然的，年初随《口袋妖怪-火红/叶绿》一起发售的GBA无线通讯器则是任天堂在掌机无线连接领域的一个大胆尝试，而且作为新一代主机，如果还像GBA一样使用对打线，那无疑是没有创新精神的，所以搭载无线通讯机能是必然的。

4、发售价格：传说中NDS的价格只要约合129美元！！大约人民币1100！这一点应该来说会让大多数人跌破眼镜，实际上任天堂即使是以这个价格发售NDS也不奇怪，首先看看NDS的定位，GB系掌机是以小孩子为主要市场，任天堂深知掌机所特有的指向性，所以NDS也会牢牢抓住这些消费者，而针对该层次，任天堂就必须制定像GBA版价廉物美的策略。所以超低廉的价格也许就是NDS上市时的一大法宝。

岩田聪接受采访 透露NDS新情报

最近任天堂社长岩田聪接受了日本网站MainichiInteractive的采访，在访谈中，岩田聪透露了任天堂NDS掌机的一些新情况，据表示，这款掌机将加入类似蓝牙技术的短距离无线通信功能。

事实上，早在DS公布之前，岩田聪就透露说，任天堂正在开发中的“创新主机”将会加入短距离无线通信功能。通信对战的乐趣是任天堂一向强调的重点，不久前发售的《口袋妖怪火红/叶绿》就与GBA的无线适配器捆绑销售，以期推动GBA无线通信的普及。岩田聪声称，NDS将不会是一款次世代掌机，不过绝对是一款独一无二的新产品。岩田聪还同时强调，对游戏而言最重要的并不是多么尖端的技术，有趣的游戏才是本质所在。

“如今的游戏已经走入死角了。以尖端图形技术创造复杂的游戏在过去是成功的秘诀，不过如今已经行不通了。”岩田聪说。岩田聪认为，开发者最重要的问题是如何满足核心玩家，这些玩家需要更丰富复杂的游戏内容；与此同时也要兼顾普通玩家，他们对游戏没有太多认识，只是想要一些放松休闲的娱乐产品。如今的游戏开发的困难程度数倍于从前，然而销量却没有得到相同比例的增长。任天堂一直被认为是保守派的典型代表，岩田聪便是希望以任天堂一贯的技术保守态度向世人证明这正是娱乐产业成功的创新之处。

岩田聪同时表示，NDS是一款设计十分大胆的独特的互动娱乐产品，这款主机在今年E3展出时或许不会得到太多人的认可，不过在人们实际接触NDS本身后，将会对其大大改观。

PSP欧美上市时间延期至2005年

近日CNN/Money的“Game Over”专栏里，记者Chris Morris报道了预定于今年上市的PSP掌机将会延期到明年发售的消息。据报道，SONY目前正悄悄的通知美国以及欧洲的游戏开发商、发行商以及零售商，预定于今年上市的PSP掌机将会延期到明年发售。但是据Morris报道，SONY PSP在日本的推出计划依然维持不变，日版PSP发售日仍为今年秋季，而之前公布的全球同步上市计划将无法实现。

同时，在CNN/Money的这篇报道发布之后，SCEA方面立刻做出回应。SCEA正面肯定了这则消息的可靠性。SCEA高层宣布，PSP在日本的发售计划将维持不变，而美版方面将会有小幅延期。不过仍将在2004财年年底发售，2004财年年底便是2005年3月31日，也就是说，PSP的美版将会在明年初上市。SCEA宣称，PSP目前

来也匆匆，去也匆匆啊！俺的GBA上个月买的，这个月就摔坏了，55555！风林兄，给我块金砖让我自尽吧！
陈超；17；男；434100；湖北省荆州市荆州区西门中学高二10班；兴趣：玩电脑、玩GBA、画漫画、台球；QQ：175835054；

已经获得了无数第三方软件商的支持。此次延期的部分原因是为了在发售时能够有足够丰富的软件支持，并给予发行商和游戏开发商更加充裕的时间，准备更加精彩、数量更多的软件。

Ewin烧录系统发售日确定，定价公布

在上期掌机迷给大家介绍的高端GBA烧录卡EWIN，在经过内测人员的努力和Ewin开发组的辛勤工作，Ewin终于于2004年2月28日上市了，目前的EWIN硬件设计相当成熟，真正的硬件记忆,是市面上仅有的两款能够不需打补丁就可完美存档口袋妖怪的烧录卡之一,而且Ewin的软件设计思想是比较领先的,它内置POGOSHELL操作系统,扩展性能当然是最好的。以下是Ewin的售价：

EWIN256M单卡价格：　　495元
EWIN烧录器：　　55元
EWIN512M单卡价格：　　待定

可以看出来，Ewin的价格是相当平易近人的，有兴趣的朋友可以关注近期云云的Ewin测试。

红白机盒带转换器「AD FAMI」4月推出

日前日本方面发布了一款名为「ADFAMI」的红白机盒带转换器，这个转换器能够让GBASP上执行红白机时代的多款游戏。现在有关方面正式公布了这部「ADFAMI」的发售日期与其有关的详细资料：

用途：在GBASP上执行红白机的盒带游戏
对应：GBA SP型主机
电源：AAA电池 X 4
操作时间：约4.5小时
功能：连射机能、画面调整、内置扬声器、耳机插头
大小：120mm x 89mm x 31mm
发售日：2004年4月下旬
售价：6980日元

拥有了这个装备，我们就可以将红白机时代所有的的游戏进行重玩了，这可比目前的FC模拟器要好，因为模拟器存在模拟度的问题，即某些FC游戏不能完美模拟，而且FC模拟器要需要一个烧录的过程，这个转接器就不同了,随时可以玩,不过有一点就是现在还有几个人保存着FC卡带呢?估计这也是为那些怀旧的发烧友而推出的。

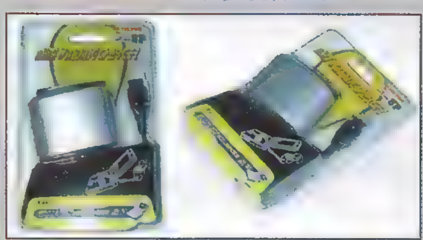
近期GBA周边麻辣烫

[USB/SP/GBA 3IN1 充电线]：如果你是一个经常开着电脑挂在网上的朋友，那这一个周边一定适合你，这是条可以利用电脑的USB对GBA和SP进行充电的线，同时它也是一条USB A口对B口的连接线。参考价：27元

[GBA-SP 台式街机系统 5in1]：这是一个相当有趣的装置，利用它，你可以将GBA SP装备成一个街机体系，该装置内置扩音器 /放大镜 / SP充电器 / 街机摇杆 和 GBA卡带插座 等五大功能，硬派的GBA玩家现在也可以在家里享受街机的快感了！参考价：180元

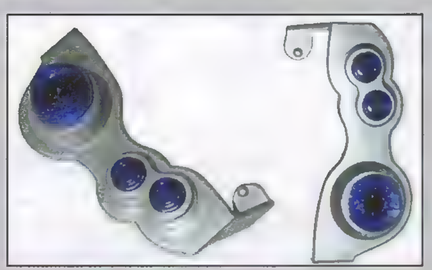


[SP手摇式紧急充电器]：上期给大家介绍的SP手摇充电器终于有了国内版本，该装置可以一解大家燃眉之急，比如在郊外无法对GBA进行充电的时候就可以手摇对SP进行应急充电，不过……这个东西可要耗点体力哦。参考价：48元



[GBASP 迷你摇杆]：不知道大家在用GBA SP玩格斗游戏时是否遇到过因为SP手感不好而痛失良机的情况，这也没办法，GBA SP的手感就是和GBA有一个档次嘛，不过我们可以通过第三方周边





解决这个问题，如图，这是一个GBA SP用的摇杆,将它轻轻地扣到GBA SP上面，格斗的快感即刻产生，HIGH…… 参考价：31元

[GBASP FM立体声收音机+无线耳机 2合1]:这年头希奇的东西嘛都有,比如这个GBA SP无线耳机吧，看上去挺好玩，让人联想起高科技的蓝牙耳机,不过应该说这种耳机的效果都还不错,要不,怎么对得起下面这个价钱呢?参考价：72元



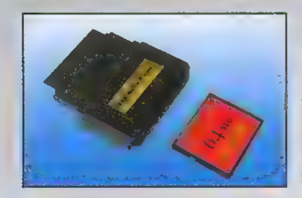
[GBA SP1200毫安大容量锂电池]：看这个电池的容量，强吧？1200毫安可是，是原装电池的一倍,厂家称在开前光的情况下能连续游戏20个小时，而如果不开前光的话则能连续工作36小时!该电池设计十分新潮，拆装都非常容易,只需扣上SP就行了,就像手机换电池一样。参考价：64元



[BA-SP 汽车充电器三合一]：再次给大家介绍一个GBA SP的汽车充电器套装，该套装融合240V AC电源变压器/12V DC汽车充电器 / SP电源线回收器于一体，方便实用，有汽车的GBA FANS别忘入手（汗……）。参考价：48元



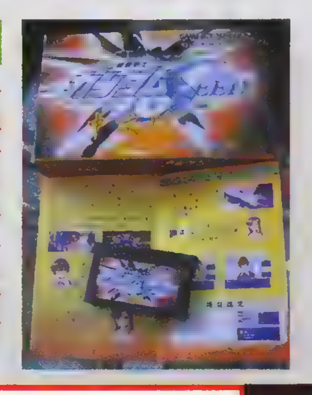
电影卡远渡重洋 海外激情上市



咱国产的GBA周边GBA电影卡为国人争气,近期云云从电影卡官方得到消息,该产品已经通过渠道在国外上市,而且颇受欢迎,由此可见电影卡魅力之大。不过我看了国外电影卡的网站,转接器的样子和国内专用版不同,这个海外版似乎就要迎合欧美人要大要强的观念，做得十分庞大，呵呵，倒不如国内版本就像一张GBA卡版小巧。此外，国内的GBA电影卡官方网站www.gbalpha.com现今改版，为用户提供更多服务，感兴趣的朋友可以去看看。

云云奇遇记——国产GBA游戏上柜

前些时候去游戏店闲逛，和BOSS神吹了一阵按照惯例拿出俺的小机机（注：超小型数码相机，小机机乃爱称也）拍产品，结果一不留神就发现店家GBA D卡阵容里发现了一盘似曾相识的东西，凑近一看,哟……这不是以前俺采访过的HuangYZ达人开发的SEED游戏么？咋被D商做成卡带拿到柜台上来卖了呢？店里的伙计看俺对这卡颇感兴趣，这就急忙从柜台里面拿出这卡连盒子给俺看，嗨，神了,这D商还为其做了像模像样的说明书,真是考虑周全啊。“咔咔咔”，俺当场就给其拍了写真，回来后上网将照片传给HuangYZ达人瞅，hehe，黄达人当场石化……



模拟汉化站

GBA史上最强模拟器PocketNES——实现在GBA上玩SFC游戏之梦





一直以来，在GBA上玩SFC游戏都是广大GBA玩家的梦想，然而限于GBA的机能，模拟SFC始终是个难题，以前曾经有个人放出消息说开发出GBA上的SFC模拟器，名字叫做SNESBOY，一时间网上都轰动了，结果却是个恶作剧，很多人去下载号称的模拟器，结果却中了木马，原来SNESBOY简称“SB”，骂人的话耶，汗……云云以为也许这一辈子都看不到GBA的SFC模拟器了，没想到某天上网时竟然看到一条新闻：“来自Retrogames的消息，一个GBA上的超任模拟器将要发布，它名叫PocketSNES，作者也是以前开发GBA上的FC模拟器PocketNES，让我们期待他早日发布版本提供下载吧，现在让我们先看看图解馋。”本来云云觉得这个有可能也是一条假消息，但是没想到一两天之后网上就放出了真正可用的模拟器，云云这下是呆了，对模拟器作者佩服得五体投地！

而根据转载作者的列表，目前有以下的游戏能够进行模拟（注意目前没有声音），但是在玩之前大家需要更新DAT文件和制作工具。

Akumajou Dracula XX (J).smc
Aladdin (U) [!].smc –（非常不错）
Animaniacs (U) [!].smc
Axelay (U):（菜单贴图错误，但速度非常好）
Batman Returns (U) [!].smc
Breath of Fire (U) [!].smc – 小错误
Choujikuu Yousai Macross – Scrambled Valkyrie (J).smc – 极好
Darius Force (J): Intro有问题，但是其他都可以玩
Demon's Crest (U) [!].smc
Donald no Maui Mallard (J).smc – 贴图有错误
Earthworm Jim (U).smc – 极好
Fatal Fury (U).smc – 好
Gokujou Parodius (J).smc
Goof Troop (U) [!].smc – 贴图小错误
Ganbare Goemon – Yuki hime Kyuushuutsu emaki (J) (V1.0).smc – 不错
Gradius III (U) [!].smc – 非常棒的效果
Gunforce – Battle Fire Engulfed Terror Island (U).smc – 可以工作
Legend of The Mystical Ninja, The (U) [!].smc
Mega Man's Soccer (U) [!].smc – 慢，但是可以运行
Raiden Densetsu (J) [!].smc – 可以运行
Raiden Trad (U).smc – 运行可以，但有贴图小错误
Secret of the Stars (U).smc – 贴图错误
Simcity (U): 菜单错误
Super Castlevania IV (U) [!].smc
Super Ghouls 'N Ghosts (U) [!].smc – 背景小错误
Super Mario World (U) [!].smc
Super R–Type (U) [!].smc – 非常棒，速度正常
Super Smash T.V. (U).smc – 一些小错误
Xardion (U) [!].smc – 能运行







我已经写过N回了，真的是“飞月”MM来了，重女轻男呀！怎么边角栏中这么多女生！罗宇翔：16；男；643000；四川省自贡一中高一6班；兴趣：PLAY GBA、看动漫、听音乐；雪人：胡说，难道我就不是重女轻男吗？女性玩家最高！

其实官方把这个模拟器的名字是叫做snes advance，但是网上都把它叫做PocketNES，其实说起来现在这个模拟器的实用性还不是很大，毕竟它对各个游戏的模拟度不是很高，能完美运行的游戏还不是很多，所以我们只有希望模拟器的作者能够给我们带来更棒的版本，这样，在GBA上玩最终幻想也就不是梦了。

官方主页：http://home.utah.edu/~u0422123/

GBA视频软件Meteo最新1.40汉化版

GBA上看电影现在已经成为很普通的事，这多亏了一个名叫Meteo的软件，利用它，我们可以方便地将录像文件转换成GBA格式，实现掌上电影的梦想。汉化高手鸵鸟给我们带来了最新的1.40版Meteo。以下为他的汉化心得：

"大家好，鸵鸟经过一段时间修整，又重现江湖了（上次是2004年年三十晚献给大家GBAJpegViewer2.4汉化版）。今次献给大家的是国内人气最高的GBA视频转换软件Meteo的最新1.4.0汉化版。

鸵鸟是通过日本的朋友——EZflash的元老级用户——beak，在日本以1000日元买入了正版的《君が望むADVANCE》，从而才得到附送的METEO Ver. 1.4.0。在此万分感谢beak的帮助。

鸵鸟在此声明：meteo 1.4.0为国内鸵鸟于WRG（http://gba.ouroad.org/）独家首发，此前没有日文原版流传于网络上（以后也不会有）。因此今后流传的版本均为鸵鸟的汉化版。请大家注意在转载或传播过程中保持汉化文件的完整性。严禁删除此说明文并请勿改动汉化文件及文件名。

各位要拿Meteo 1.40上刊物的作者和编辑们，也请您们在刊印刊物时注意使用的Meteo版本，鸵鸟很不高兴再出现像《***6》上那种去除本人汉化信息的软件图片。

对于原1.3.1版整合在压缩包中的电子DIY工作室制作的计算最佳图像码率和计算生成电影大小工具软件——CalcMeteo，由于meteo1.4.0为国内鸵鸟于WRG（http://gba.ouroad.org/）独家首发，此前没有日文原版流传于网络上（以后也不会有），因此鸵鸟无法预测CalcMeteo的计算功能是否对应新的1.4.0版，故没有整合。如有需要可到http://www.gbalink.net/下载。

PS:新版本的WMV转换需要最新Windows Media Player9.0的支持。鸵鸟建议大家使用WinXP+Windows Media Player9.0的系统下进行转换。"

软件名称：meteo
版本：1.4.0
原版下载：不需要
运行环境：Win95/98/Me/NT/2000/XP
软件性质：免费
汉化补丁：HA_meteo140_wwip.rar
汉化大小：85KB
汉化作者：鸵鸟
E-mail：wwip@yeah.net

Meteo确实是一个很好的软件，它帮那些拥有烧卡器的朋友不必另外购买电影卡就能实现看电影的功能，但是也希望大家能够尊重汉化者的劳动成果，在撰文时谨慎一些。

VisualBoy Advance 1.7.1最终版以及汉化版热情放出

VBA的作者Forgotten复出不久就放出了1.7.1的测试版，接着又放出了最终版，更新的变动如下：

核心变动：

- 在SDL版本里加入了SWI命令(在thumb模式里的0xf9)来退出模拟器
- 避免了崩溃当载入一个无效的ELF文件
- 避免了启动声音如果SoundOffFlag处于开启状态
- 禁止了移除intros的选项
- 修正了在ELF支持代码里的记忆泄漏
- 修正了记忆损坏如果载入一个大于记忆所能支持的文件
- 修正了一些在profiling代码的编译警告
- 合并了一些大的endian修正到代码里
- 更长地更新电池记忆文件了

Gameboy:

- 修正了在1.7版本里初次窗口支持的错误
- 修正了当没有与中断匹配的位元组时的HALT

错误

Windows:

－加入了卡带储存字符到错误报告里

－改变了在分解查看里的默认按键为Go，取代了Close

－再次改变了能源管理/屏幕保护禁用代码来避免问题

－修正了VC7里的编译问题

－修正了多显示器支持

－修正了载入记忆dumps的错误

－修正了在map/oam/tile查看器里的崩溃

－修正了320x240模式打开/储存对话窗的问题

－修正了当玩家选择了Gameboy Color重置后没有存储起来的错误

－修正了翻译器翻译URL的错误

－修正了在OpenGL模式里的记忆泄漏会导致严重问题

－更新了FAQ和URL连接到新的网站

这个版本的更新也许对于我们来说没有多少特别有用的地方，但是毕竟是新版本，再怎么也要支持一下作者嘛，不过值得注意的是，模拟器下一个版本将会隔一段时间才会发布，因为作者需要时间来提升模拟器的调速；这主要是对1.7版的一些主要问题的修正。

此外，以前汉化VBA的莫尼卡也在论坛上VisualBoyAdvance 1.7.1 简体中文版，但是这个版本只是作者收集了用户对于 1.7 的反馈意见所制作出的修正版本，本次汉化版本利用了 Passolo 的汉化效验功能检查出旧版本的 57 处错误，已经全部修复，如果还发现什么汉化的问题请向作者指出。

GBA模拟器VBA前端工具VIrus VBA 1.0.0

这是一个GBA模拟器VBA的前端工具，名字取得很怪，叫做“VIrus VBA”，感兴趣的朋友可以去官方网站下载，但是需要注册哦，个人感觉这些前端对那些ROM收集狂很实用，一般的玩家就没必要玩了。(如图 1)

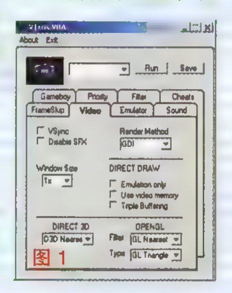
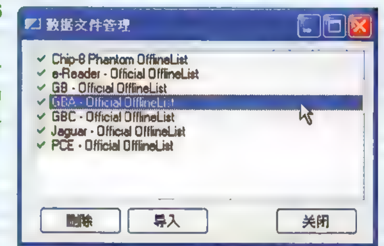


图 1

OfflineList 0.7f版放出

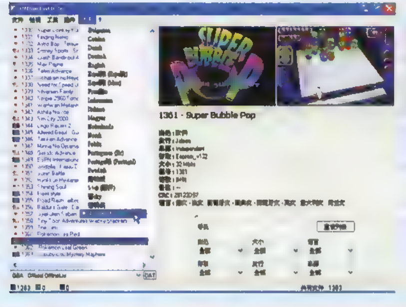
如果拥有大量的GBA游戏，那么可以试试这里给大家推荐的OfflineList，该软件的最新版本0.7f新近推出！新版本加入了三个新的国旗，分别是：16 UE(代表美国与欧洲）,17 JUE（代表日本/美国/欧洲）和18 JU（代表日本/美国）；在更新选项里加入了一个选择/不选择所有dat的box选项！需要注意的是：最新的GBA dat文件需要此版本的OfflineList才可以，不然的话扫描时会出问题，希望大家尽快更新！



另外，软件主页放出了两个最新的dat，分别是：

VB dat made by Zepman from PlayerAdvance.

SMS dat made by Clon from PlayerAdvance.





GBA-Renamer DAT-FILE v1.1559提供下载

GBA-Renamer DAT-FILE v1.1559目前已经提供下载，使用Gba－Renamer rom管理工具的玩家可以下载下来更新！

CGP小组重生 《传说世界 换装迷宫2》汉化版发布



CGP汉化小组曾经是国内GBA汉化界的龙头老大，它给我们带来了《黄金太阳》这样的大作汉化版，然而因为某些原因，小组慢慢地消沉下去了，实在是令人叹息，而昨天，伤雪在QQ上给我留言，说CGP汉化小组重生了，于是我赶忙跑到CGP小组的主页去看，小胖的一段话浮现在我眼前："即使是重生准备期我们也没有停止汉化的脚步，借此重生的机会向大家奉上一款著名的RPG游戏《传说世界换装迷宫2》的汉化测试版。此测试版除小字部分,菜单、任务剧情、物品说明均已汉化完毕。如果你在游戏中发现任何BUG，请到我们的论坛说明，我们会以最快的速度解决BUG以及放出最新补丁，谢谢。积极踊跃的朋友将得到CGP下一个作品的测试权。

本次工作参与人员：
破解：SODY、不知云
翻译：小胖、枫
测试：BADBOY8 吉武爱吹牛 蜚语门
美工：pippe222"





希望本次重生的CGP小组能够为我们带来更多的汉化作品。另外就是目前CGP小组缺少日语翻译,希望有志投身汉化事业的朋友加入到CGP小组的队伍中,有意思者请联系"蜚语门",QQ：158796811。CGP小组主页：http://www.cgpteam.com/

口袋妖怪-红宝石386版字体修改最终测试版

口袋吧放出的口袋妖怪386汉化版在网友中好评不断，很多掌机迷都是通过这个汉化版才真正见识到口袋妖怪的魅力，毕竟蝌蚪文是谁也不愿意看到的，而此次网友网络狼民（netwolf、netwolfer）发布口袋妖怪-红宝石386字体修改最终测试版，这个版本修正了一些错误，修改了部分字体，但是制作者觉得还有一些字体需要修改，不过已经不多了。以后还会放出后续版本，希望大家关注。值得注意的是补丁前请备份ROM！另外还加入了一个带阴影的版本。



GBC版《仙剑奇侠传》破解成功

以前为大家介绍过GBC版的《仙剑奇侠传》，读者们都很关注，不过遗憾的是以前这个游戏只能通过卡带来玩（云云就是托朋友买的卡带），网上虽然有DUMP的ROM，不过却不能正常游戏，前几天，一个叫做"kamiyou"的朋友将其完美破解，放出的ROM不但可以在模拟器上运行，经过我的朋友"阿赞"测试，还可以烧到GBX里玩，不过很遗憾，GBA的烧录卡不能运行这个游戏，因为这个游戏是GBC专用游戏，而GB-GBA软件GOOMBA不能对其进行转换，所以我们现在也只能在模拟器上过过瘾了，再次告诉大家，GBC版的仙剑剧情只到了锁妖塔就结束了，而且游戏的音乐可以说惨不忍睹，不过画面倒不错，确实展现了GBC的机能，应该算是GBC上画面最好的作品了，推荐仙剑FANS上手。

GBC版《水浒神兽》放出

同样是破解《仙剑奇侠传》的朋友“kamiyou”破解并放出的ROM：《水浒神兽》，据汉化情报资源站的朋友说，这个GBC中文游戏是由台湾的“广誉科技”所开发的（俺对这些不是很了解，hehe），这个游戏有些类似“口袋”，有很多收集的要素，隐藏的内容也很多，有些隐藏要素很苛刻，据说很少有人108星都收集齐全，广誉科技以制作此系列游戏而著称，而这个《水浒神兽》是该公司此系列的最后一作，相比以前的《时空星兽》，《圣兽物语》等早期游戏《水浒神兽》可以说是个集大成之作，而且使用了水浒人物作为背景，对于国人来说更加有亲和力，也许这个游戏代表了华人原创GBC的RPG游戏的最高水平！

如果需要的朋友可以去汉化情报资源站（http://j2c.126.com)下载这个游戏（包括上面提到的《仙剑奇侠传》，下载后的压缩包中包括破解好的rom以及支持此rom的修改过的模拟器，另外还包括一个转成GBA格式的rom，不过在GBA上只能是黑白的，另外还有一张游戏的海报。

此外，给大家提供一些游戏的秘技：
在标题画面输入：

AAABBB下下
生命之玉12个,钱全满

上下左右上A下下
天山雪莲99个,神行,钱全满

天师符99个,名家字画99个,快愈仙丹99个 ,钱全满,神行
下下AA选择选择BB

名家字画10个,钱全满
选择下下左右BA

原创GBA游戏——智慧棋

一个名叫Jnny_CN的朋友制作了这个原创的GBA游戏-智慧棋，发表在www.4757.com，游戏比较好玩，很适合在GBA上休闲一下。游戏规则：

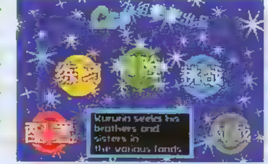
本游戏为猜数字游戏，即如果能在12步内猜出这个随机生成的四位数（数字无重复）便取得胜利。一个A表示在您所输入的这个四位数中有一个数字（注：有可能是任何一个数字）与正确答案中的一个数字（任一数字）相符，且位置也相同。而一个B则表示只有数字正确，但位置错误。

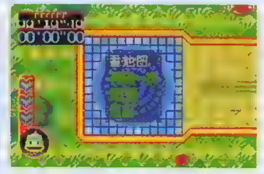
千岛汉化组作品《幻想传说》汉化版2.0版发布

来自千岛汉化组的消息，《幻想传说》汉化版2.0版发布，新版修正了买忍者书死机的BUG和固定字后无法显示字的BUG。修正了金泽打错QQ号码的BUG，目前完成度60%，老大难问题，小组缺少日文翻译，需要热心人士的加入！共同完成这部巨作！联系人QQ：130000426。

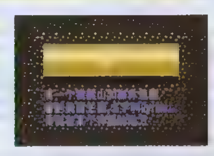
《滚滚棒》汉化版[v1.00](CGPTEAM)发布

这个叫做《滚滚棒》的GBA游戏非常好玩，算是云云最喜欢的游戏之一吧，这种休闲型的小游戏是最适合在GBA上玩的，而这一款算是当中的杰作，游戏规则很简单，将滚滚棒通过障碍物到达终点即算成功，而本次CGPTEAM放出了滚滚棒汉化版，又让我产生了将游戏再玩一次的冲动，可是，我的时间……





《萨尔达传说》中文汉化版



GBA版《萨尔达传说》是由SFC版《萨尔达传说》移植的，游戏相当完美，堪称GBA上不多的大作之一（可惜不是原创），云云可是好好地玩了这个游戏哟，网上有朋友hahalink放出了SFC版《萨尔达传说》的中文版补丁，而不久一个名叫Kingbao578的朋友也放出了根据SFC版做的GBA版的补丁，为广大GBA玩家造福。

纪念版FFTA——大字体版《FFTA》放出



熊组放出了《FFTA》的大字体版，以下为暗黑破坏熊原话：大字版特别说明：这个ROM放在我的硬盘中很久了，今天无意中又翻到了这个ROM，想想当初的汉化历程，感慨万千，于是决定把这个原本准备永久封存的ROM公开出来，以做纪念！当初开始汉化FFTA前就一直在研究字体问题，记得当初还在论坛发起投票，让大家选字体，很多玩家都投票并提出了自己的意见。不过最后完成版还是用了比较难看的9*9原风格字体。这其实是有原因的，大字体的HACK问题其实早就解决了，不过真正运用的时候,发现不管怎样改字体的大小，都会出现字体在游戏中超出背景的问题。大家看看这个ROM就知道了。这个ROM采用了折中的办法，用了比较合适的宋9字体（11*11），由于还要加上外面的黑框,就成了（13*13），不过如果用13*13，那么菜单中将只能显示3个半汉字，于是在13*13的基础上,限制字体为12*13，去掉字最右边的一列，这样勉强可以显示，不过由于文本还是用的9*9的文本,有很多地方需要调整，例如在酒吧中的情报里面，不少情报名就超出了背景，诸如此类还有很多，这就需要对文本进行修改、缩短，这是很难的。目前的翻译文本已经非常精练，再缩短很麻烦。于是这个最后公布的时候，还是选择了9*9的小字版公布。大家如果对此大字版感兴趣的话，可以来试试，不过，我先说明，此版虽然去除了常见BUG，不过多处存在文字超出背景的问题,如果遇到这样的问题，请不要向我们提问，我们对于大字版的文本超出问题不会再研究下去。“此版放出只为纪念,如有问题不再解决！”

熊组《SONIC战斗》汉化预告

继一系列大作汉化后，熊组又将目标定为《SONIC战斗》，这是新年熊组的第一作，目前汉化非常顺利，进度接近70%，图片、技能IC、菜单等部分已经完成，现正在翻译剧情中，相信不久完美版就能呈现在大家眼前。敬请期待……

破解：暗黑破坏熊

图片：暗黑破坏熊

翻译：暗黑破坏熊、CHDU、AYAHR



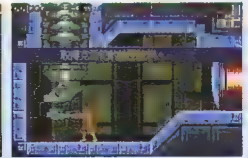


《银河战士－零任务》汉化完毕

我们的老朋友，天使汉化组的madcell放出了《银河战士－零任务》的汉化版，目前madcell在进行测试工作，以及后期修正，以期能发布比较完美的版本。

他计划至少也要通关3次才会发布,因为本游戏的谜题也许会拖慢一些进度。这个游戏是FC版《银河战士》的复刻版,相当棒,和《银河战士－融合》的风格有所不同。







1989年一个改写掌机历史的便携机游戏主机GAMEBOY的出现,刮起了一阵便携时代的旋风,然而直到今天GAMEBOY成为了寿命最长的游戏机,不管你的游戏画面多么的华丽,主机CPU多么的强劲,我GAMEBOY就是可以屹立不倒,厚实的机身小巧的屏幕竟然可以让那么多的人为它而痴狂,路上玩,车上玩,回家玩,甚至洗澡和上厕所的时候也在玩.这就是便携机GAMEBOY的魅力,让人着魔的魅力.1994年SS和PS两大次世代主机同时出现,并没有让GAMEBOY感到畏惧,反而利用一些软件更加地突出了它方便好玩的特点,1997年PS上面的FF7将PS推向了颠峰,然而在GAMEBOY上面的口袋妖怪居然超过了FF7成为软件销售之王,这对当时的次世代主机来说真是具有很大的讽刺性啊!

当初市场,任天堂的GB独档一面,随着更多厂商的加入,使得GB的游戏更多更好更经典.不得不说的是任天堂的游戏突出在"好玩"上面,GB上面的画面虽然简单,但是却透着一种简单才有的美,不像如今的游戏虽然画面华丽,但是内在却很少,很难有让人投入的感觉.我想这点就是GB成功的一部分,一个重视内在的部分。

现在让我们在一起看一下GB的硬件规格重量:300g、画面尺寸41.87—45.88mm、CPU8bit 解析度 144*160网点显示 卷轴能力网点显示 记忆体4kbyte(S—RAM) 内部电源5号电池*4、外部电源、专用变压器、附属品、耳机一个.音源(立体音源)矩形波、ENVE、LOPE、SWEEP、任意波形音频输出、NOISE*1、可任意设定4音输出范围.就是这么简单的硬件设备带给我们那么多的美好回忆。

GAMEBOY可是算得上是游戏主机史上的一个奇迹,从而成为了永恒的回忆 不能消失の传说,下面就由我带领大家进入GB精彩的软件世界。



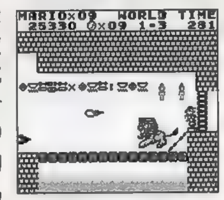


超级马里奥 未知的战斗

●厂商:任天堂　●发售日:1989年　●类型:ACT　●容量:512KB　●不灭程度:8



随主机发售的大人气作品,这款游戏出现以后,让我们可以抛开电视从而在掌机上体验到马里奥跳跃的魅力,虽然是在掌机上面的作品,并没有单纯的移植FC上面的马里奥,反而却首创了驾驶飞机和乘坐潜水艇的射击关卡,而至今的马里奥系列也没有出现过类似的游戏关卡实在是一个遗憾。

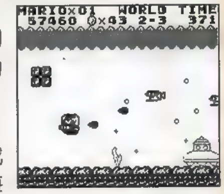


游戏一共4大关12小关,里面的版面和敌人全部都是原创的,比如到了关尾后有两个入口可以选择,(其中一个是过版后的BONUSGAME),将乌龟踩扁之后它还会爆炸,神秘的外星敌人.....虽然有些怪物和FC版比起来只不过是样子不同而已,但是以上这些也可以看出当时任天堂对GB首发软件的重视。



游戏的流程很短是一个不小的遗憾,只要操作上没有什么失误的话半个小时内通关应该是没有问题的。

不得不提的是游戏中让人眼睛一亮的射击关卡,其中包括了潜艇战和飞机战,有了这两个关卡之后将马里奥一贯的ACT方式改变成为了SPG射击游戏.里面的怪物从飞鱼到海马以及那可笑的外星BOSS.不得不在此对任天堂早期的游戏制作脱帽。



该游戏的系统和FC版的一样,流畅的动作,丰富的隐藏内容,都可以让你为它着迷,记得当时玩这个游戏的时候为了想看到每关BOSS的样子,甚至在浴缸里面玩得忘记了洗澡,直到水凉了的时候才想起来自己还要洗澡,现在想起这件事,还是忍不住的会笑出来呢!^_^



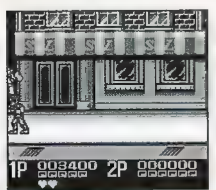
双截龙2

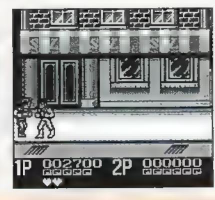
●厂商:TECHNOS　●发售日:1991　●类型:ACT　●容量:1M　●不灭程度:6

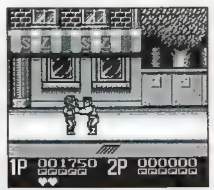


街机始祖ACT,多次被移植到个大主机上,随后又移值到了GB上,看到标题可能有些朋友会想,为什么双截龙1代没有进入不灭の回忆中呢?双截龙GB一代是移植街机的作品,虽然在武器和招式的设定上尽量的靠近街机原作,可是效果却不是很好,打击感和招式的运用都没有很好的代入到游戏中去,然而1991年的二代作品则将ACT应该有的手感很好的结合在了GB上面,无论是操作、音效,以及游戏的速度对当时的ACT来说可以算是相当强的了."痛快的战斗","痛快的游戏"就是对它最好的评价。

街机和FC上面的一些招式也被保留在内,敌人在近距离的时候可是使出"肘击"A+B为下蹲,下蹲中按A或B任何一个按键可以使出"升









龙"就是这几个招式使得该代拥有了多彩的连续技,例如AAA后"升龙"等,看着小小的GB屏幕发出"升龙""抓头踢"等招牌动作时,更加觉得GB的"伟大"。

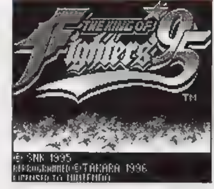
游戏在设定时没有加入跳这个动作,只是将AB变成了下蹲,所以发不出经典的旋风腿实属遗憾,而且该游戏和前代一样过于简单,一般只要将敌人或者BOSS打倒后在他起身前守在身边连续按拳就可以将敌人再次击倒,这可真的算是简单好玩阿!^_^



热斗95&96

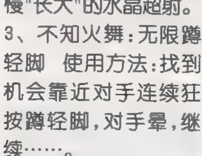


●厂商:TAKARA ●发售日:1995-1996 ●类型:FTG ●容量:4M ●不灭程度:9



街机中人气极高的作品,将人物Q版化后搬到了GB上,人物的招式基本上全部保留,开场也制作的似模似样,甚至还有GB版独有的连续技(超强的八神"削风"99连击),游戏的操作简单很容易上手,由于GB只有AB两键,TAKARA则巧妙的将AB设定为躲闪.下AB则为集气,根据压力来判断轻重拳,这种设定也让SNK运用在了它的主机NGP的KOF系列上面,随后一年的热斗KOF96更是融合了95的优点加以强化出来的作品,特别是开启了作弊模式后连续使用必杀技消灭对手的快感是街机版所不能比拟的,这两款FTG都是GB上不可多得的佳作,"赞"。

有了这个游戏才有了我的GB,当初疯狂的迷恋KOF系列,天天的泡在机房玩KOF,直到一天我进入机房后看到一群人围着我的一个朋友并且在不停的发出“哇”!!过瘾啊!等声音.我急忙挤过去一看,原来是在类似于砖头的白色机器上面玩着KOF,看着小小的屏幕上拉尔夫流畅的使出必杀技,让我这个拳皇迷激动得不得了,在一番软磨硬泡之后终于用世嘉换得了GB,从此一发不可收拾,机房KOF回来后就在家里KOF,个人最爱用的是热斗95里面的比利,因为他的必杀技实在是太好用了。



下面进入经典连续技和回顾时间:

NO1.KOF热斗95

1、拉尔夫:无限炮拳 使用方法:气运满,快速按重拳,方向拉前,到角落就是无限连。

2、娜可露露:无限必杀 使用方法:角落限定,血红后连续使用。

3、卢卡尔:恐怖的手 使用方法:当使用A将对手抓住后快速使用6321478+B即可看到。

(以上连续技为西安KOF达人任远提供)

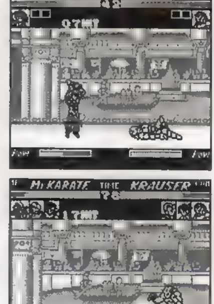
NO2.KOF热斗96

1、八神庵:连续削风 使用方法:靠近对手使出"削风"后再将对手拽到另一边后马上再次正确输入"削风"指令。

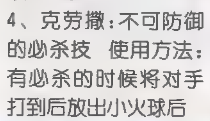
BUG(疯狂的48连击)条件是:

1、当你在游戏中调出超级模式之后,2.使用疯狂八神庵将对手的体力扣去3/4.3.对手在屏幕另外一边 首先使用"轻暗钩手"(236+A)接着马上使用MAX超杀,这时八神会将敌人按倒在地,对手又会被"轻暗钩手击中.八神回头时,头上面会出现问号,之后便会转身狂砸对手数次,当屏幕上面的HIS达到15时,输入"2141236+A"便会出现"必杀"的恐怖场面。

2、麻宫雅典娜:巨大化的水晶超射 使用方法:首先要在厂商标志时按住AB再按selecet调出超级模式.接着使用超级水晶波以及超级水晶超射,但是需要先蓄起水晶超射,这时顺时针快速搓动十字键即可看到慢慢"长大"的水晶超射。



3、不知火舞:无限蹲轻脚 使用方法:找到机会靠近对手连续狂按蹲轻脚,对手晕,继续……。



4、克劳撒:不可防御的必杀技 使用方法:有必杀的时候将对手打到后放出小火球后

2月1日,黑色星期日,我刚入手还没有一个月的GBASP的夜晶屏略嚓!略嚓了!我曰:“谁能砍我一刀,我也不活了”。
梁辰麟:16;男;100034;北京市中毛家湾2号4门601室;兴趣:篮球 玩GBASP;

马上使用64123+A,对手不可防御。

5、KYO:大蛇稚18HIS 使用方法:版边限定,KOF中KYO很经典的一套连续技,使用七拾五式改命中对手后,马上使出MAX大蛇稚,这时会看到和街机上面不一样的场面。

除了上面的这些还有很多的BUG以及热斗所独有的招式,大家有时间可以自己去试一试说不定又会想起以前的快乐时光呢!!!

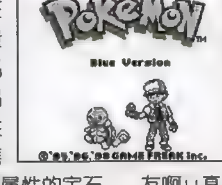
PS:我想大家应该都还记得TAKARA的经典秘笈:在TAKARA标题下连续按SELECT20次成功后可以听到音效,进入游戏后即可在人物选择中使用包括最终BOSS在内的所有人物。

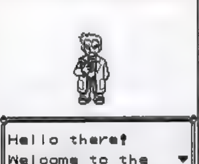
口袋妖怪 红 绿 蓝



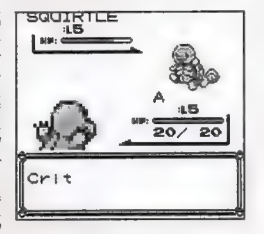
●厂商:任天堂 ●发售日:1995 ●类型:RPG ●容量:4M ●不灭程度:10

我想就连当初的任天堂也不会想到这个游戏竟然会成为他们现在最赚钱的软件,当初460万份的销量彻底的粉碎了一切!因此该游戏得名为"怪物软件",虽然是一个RPG作品但是确加入了成长要素使得游戏性大增.而且在游戏中玉虫村里面出售的宝石可以让不同的妖怪使用不同属性的宝石进化。





"久等了,欢迎你来到精灵的世界,我叫奥基德,是个精灵博士受到人们的尊敬...在这个世界里面,有种被称为精灵的生物无所不在,人和精灵共同生活在一个生物圈里,共同使用着相同的太阳和月亮,好了告诉我你的名字,让我开始这次的旅程吧!"就是这样的开场将我们带入了这神奇的精灵世界,升级通关并不是游戏唯一的目的,只有将游戏中所有的怪物全部抓到完成怪物图鉴后才能算是真正的"圆满".另外游戏所拥有的超强互动性也是让它充满魅力的原因之一。



刚玩这个游戏的时候还是日文版,当时日文水平可以是说是几乎等于0,并不了解游戏说明书上面那两个中文字"进化"的真正含义,直到游戏初期选择的小火龙在16级的时候进化成了"火龙"之后才真正的明白了"进化"的含义,原来这个游戏的角色还可以成长啊!就是这样使我有了将所有的"妖怪"全部成长为最终形态想法,而疯狂的沉浸在游戏中,为了完成全部的妖怪图鉴不知道用光了多少"南浮",不过后来知道只有通过通信交换才可以集齐所有的妖怪图鉴后,便放弃了这个想法,因为当初找不到能够和我交换妖怪的朋友啊!!真是一个遗憾呢—_—!我想和我有一样想法开始这个游戏又因为找不到通信伙伴而没有完成全图鉴的朋友一定不在少数吧?^_^



PS:2004年1月29日任天堂发售了由GB上面经典的红绿所加强复刻的GBA版口袋妖怪火红,绿叶.既然将经典的作品搬到当家主机GBA上,不拿出一点诚意怎么能够让玩家们乖乖的掏腰包呢?所以在游戏的剧情,画面以及系统上面做了很大的改动,其中新增加的帮助系统是一个不小的亮点(当然日语水平不太好的玩家可能就会很头痛了,毕竟里面汉字寥寥无几全部都是假名),而且游戏中增加了大量的PM,突发事件,以及游戏地图让口袋FANS不得不对任天堂的诚意感动到流泪。

再来看游戏的画面,游戏的画面和前作红蓝宝石出入不大,只不过对游戏中人物的刻画又大大的加深了,而且游戏中每到一个地方就会出现该地方的风景插图,使得亲切感大增.即使把它当作是一个全新的作



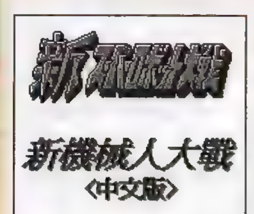
品也不无可能。

相同的人物，相同的故事流程，相同的音乐．带给我们的却是一个崭新的口袋妖怪，如果有一天你突然想起了以前的口袋妖怪，那么请和我一样拿起那盘卡带让时光倒流回那个充满梦想的少年时代吧。

第二次机器人大战G



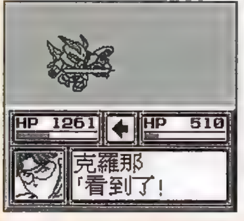
●厂商：BANPRESTO ●发售日：1995年 ●类型：SLG ●容量：4M ●不灭程度：10



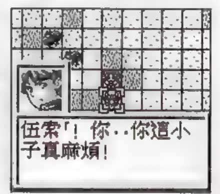
众多机器人动画中的人气角色聚集在一起的Q版化大乱斗，这就是由眼镜厂商所带给我们全新感觉的SLG游戏，其中里面独创的精神系统，驾驶员的可换乘性在当年的SLG里面可以说是"中原一点红"呢，GB上面的该作是机器人大战的最新作品，而故事也是FC版《第二次机器人大战》的强化版，强化了剧情，并且加入了许多新的角色，他们不但可以成为我们的同伴也可以根据改造命令加强他们机体的能力，所以在游戏开始的第一章，我们就看到了由新加入角色V高达所展开的剧情。

此外游戏中的分支剧情相当的丰富，随着玩家选择的分支不同，能够成为我们同伴的角色和游戏的剧本也会发生相当大的改变，而且不同分支中能够说得的角色也不一样，如果没有多次的完成游戏是不会了解全部的剧情和使用过全部角色的。

游戏由V高达的驾驶员少年伍索展开剧情，随着剧情的深入逐渐的了解到，用武力来征服地球的DC军团—首领比安背后所不为人知的秘密，以及最终首脑白河愁的野心．因为分支众多而且游戏又非常吸引人，所以使得当时兴起了一阵机战热，很多"有料"的秘笈都是在那个时候流传开来的，比如无限升级和无限金钱，复制机体，利用改造引出机体的隐藏能力等等．下面我们来看几个在当时比较有名气的机战秘笈。



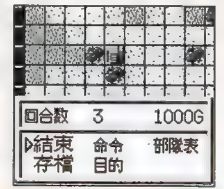
1．无限升级和赚钱：当到达第18话时，我们的目的是要从右上角脱出，但左面有大量的超强敌人，不管别的杂兵，尽量的将其消灭，最重要的就是在每一回合结束的时候都要记忆一下，这样即使全体都OVER了也不会回到标题画面，而是继续在第18关作战，反复即可将所有人物全部练至99级还有N多的铁，还有就是最后一定要留下一个敌兵将你消灭，这样才可以反复的进行18话。



2．复制机体：通过第一话后，将伍索的战机V高达和阿姆罗的的机体互换．但是按照剧情伍索还是会驾驶V高达出战，刚过关没有什么变化，不过再多打几关就会出现一台无人驾驶的V高达，而伍索仍然驾驶着他的那台V高达．利用这种方法还可以复制很多人的机体，当然还有很多经典的秘笈，但是在这里就不一一的说明了。

虽然是GB游戏但是游戏的画面在当时来说却是十分华丽的，游戏的地图画面相比FC版又更加细致的突出了战后城市的凄凉，荒凉无人的沙漠．．．．最重要的就是战斗画面有着和SFC版相媲美的表现呢．(众人："你就是再喜欢也不能这么夸张吧--_-!")

刚接触这个游戏的时候立刻就被它所独有的系统以及华丽的画面迷住了，特别是当时购入了电软所出的<97秘笈宝典>(再插一句："经典的书啊")再加上游戏又是中文版所以很轻松的练级赚钱，说得人物，获得隐藏机体并且在游戏中喜欢上了一个超强超热血的角色"多蒙"，当看到他和他师父"东方不败"的联手对敌之



新时代掌机产品推出的速度太恐怖了，但我会坚持热爱的GBA阵营，PSP、N-gage……我挡！
张萌；19；男；211101；江苏省南京市双龙街60号理学院学员十三队4班；兴趣：游戏 足球 电影；

后，那叫一个感动啊。

<第二次G>的唯一让我感觉到不满的就是游戏中机体的超级武器是不消耗EN的所以可以无限次的使用，这样一来就大大地降低了游戏的难度，使得通关变得轻而易举，如果要是在GBA上面能够推出一个PLUS版该有多好啊！^_^

PS：不知道大家是否将游戏中的V2高达改造成为了V2巨型高达呢？

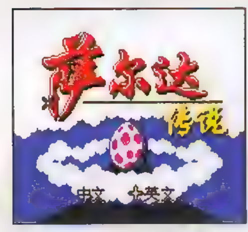
赛尔达传说梦见岛







●厂商：任天堂　●发售日：1993年　●类型：RPG　●容量：8M　●不灭程度：10



我是林克，正在寻找一种神秘力量的我，在路上遇到了暴风雨，我的那艘小木筏让暴风雨冲到了岸上，由于剧烈的撞击使得我晕了过去，当我再次醒来的时候，我的身边站着一个美丽的少女，通过和她的谈话让我知道了，我是被她救了之后送到这里来的，爬起床后我感觉我的头脑清醒了很多，和桌子旁边的大胡子聊了几句之后重新的拿回了我的盾牌，并且得知我的剑掉落在海边的某个角落，告别了她们二人后我开始了我在这个世界的奇妙旅程，当我刚刚出村子的时候遇到了一只猫头鹰，它让我去唤醒一个有着很奇怪名字的动物，并且告诉我说唤醒它之后你的冒险才会真正的结束.在它飞走前又大声地说了一句："因为版面的关系，你没有那么多的地方可以对大家诉说你在以后旅行路上所发生的一切，换一种方式吧MY BOY"(Oh MY GOD，我只好停止我的唠叨了^_^！)

来到坐标位置(2，6)会看到一只似猫似狐的动物站在树上，然而前面就是开启第一宫殿的钥匙，向东走，穿过山洞会发现一个魔法蘑菇，原路返回，继续东行，来到一个屋将魔法蘑菇交给屋子里面的女巫，她会给你制作魔法粉，有了它之后再次回到有似猫似狐动物的地方将魔法粉撒它的身上，再往前走就可以得到第一宫殿入口的钥匙，回到女孩所住的村庄，四处转转，会发现有一间游戏室，在里面努力赚钱，并将中间的鸭子钓到手里之后，来到北方的商店，购入一把铁锹，之后在将炸弹购入之后，就可以前往第一关的宫殿了。

经历了第一宫殿的冒险，我得到了"羽毛"还有第一件乐器.来到有一个大红心的版面，使用羽毛跳过地洞，取得红心，继续前行进入一个山洞，将里面的汪汪救出来之后，沿着北走进入第二关的宫殿，有了汪汪的帮助在第二个宫殿里面我得到了力量道具"手钳"和第二件乐器.回到女孩的村庄，在一间屋子里面和一个女人交谈之后，汪汪回到了自己的位置上.再到村子北边的一间屋子里，用鸭子换到了一个蝴蝶结，再来到另外一间屋子里和小汪汪交谈，换得一个罐头，带着罐头到南边的屋子里面(累死我了)将罐头交给鳄鱼，最终得到了一串香蕉。

来到村子东边，沿着小路不断的向东，看到一只黑色的猴子，没有想到它竟然肚子饿了，只好将身上的香蕉给了猴子，吃过香蕉的猴子招来自己的同伴给我架起了一座通往对岸的桥，过桥之后看到了一个宫殿，在里面我收集到了5片叶子，将5片叶子交给住在湖边的一个男孩子后，我推开桌子，进入秘道.出来后我又看到了那只猫头鹰，在它前面的土地上我挖到了第三宫殿的钥匙，通过宫殿后我得到了"跑鞋"以及第三件乐器，出来后按照原路返回通过第三宫殿后先到有蜂窝的地方用棒子跟大胡子交换物品，他会用棒子帮你打下蜂窝接着回到女孩住的村庄，在一间奇怪的屋子前面有石头挡在那里，用手钳搬开石头，进入了梦之洞穴，并且在那里取得了一只笛子，醒来之后来到女孩的房间，通过座子上面的信知道了女孩在海边，赶去找她，进入动画.带着女孩来到村子北面的钓鱼池，将右下角的那条大鱼钓到手吧.



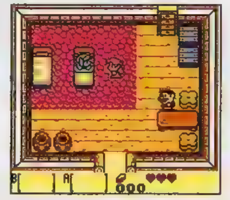
接着来到坐标(11.11)的地方穿过暗道，向南走来到另外一个村庄.先到村子右下角，用蜂巢换得南瓜，来到河边的流沙处，打败一条蚯蚓后得到第四关宫殿的钥匙，回到村子女孩会将笛子换成剧情之笛.(进入之前先要用南瓜和一个人换得鲜

我是口袋妖怪的忠实FANS，这次的关于口袋火红和叶绿攻略我十分喜欢，毕竟玩日文版的是一件很伤脑细胞的事，这次的海报我是喜欢到极点，真是太感谢《掌机迷》了。方仕锦；15；男；200540；上海市金山区石化东泉新村306 301；兴趣：玩掌机　听音乐；

花，后到达缺口处跳下才可以进入)通过第四关宫殿之后得到泳衣和第四件乐器。



出来后，通过河川向左游，进入山洞在里面获得第二支笛子，下面该去获得第五关宫殿的乐器了，在宫殿入口处按B键潜入了水底，在里面我得到了飞爪，当然还有第五个乐器. 回到第二个村庄，把鲜花交给一只在写信的羊，得到信封；再去(1,4)与屋子里面的人交换得到一把扫帚；带着它回到女孩住的村庄，找到一个老婆婆，和她换得一个钓鱼钩；接着来到(11,15)跳下桥，潜入水下，和桥下的一个人交换得到一个发夹；又来到(10.13)，与水中的美人鱼换得一个领结，再到(10,15)，把领结交给石马，石马移开露出一条地道，又在里面去得一面镜子(再次累死)，之后再到达(5,16)的空屋子，会看到隐藏商人. 使用铁锹，得到了商人的回旋镖. 最后在(5,13)的秘道中用300个钻石得到了第三支笛子(这里要按照一定的顺序将提示牌看过后才可以打开秘道的入口，这里发挥大家的IQ吧)。再次回到女孩住的村庄，推开有公鸡图案的铁坐标，使用3号笛，招来母鸡的灵魂，并且将它复活，带着母鸡来到(11,11)通过母鸡的帮助，得到第七关的钥匙而且在这里我的盾牌也升级了。



就剩下最后一关了，来到第八个宫殿的入口处吹响3号笛，杀死恶龙后进入第八关宫殿，得到了火神杖和最后一件乐器，之后来到(1,12)在屋子里右下角的书架上查找一下最终迷宫的走法，在来到(7,11)在巨大的蛋前吹响1号笛，利用查到的走法来到最终BOSS那里与它展开了激烈的战斗。

就这样我战胜了它并且唤醒了名字叫做风之鱼的奇怪生物，OH~原来我所经历的冒险就是它的一个梦，随着梦的消失我身边的一切都在一瞬间破碎了，不过在梦中的冒险倒是非常的有趣，真希望能够再次看到那个美丽的女孩——赛尔达。

下面说一下螺号和大红心获得的版面坐标：20个螺号的位置(当收集的螺号达到5个和10个时候去一次(11,9)的屋子里面可以得到剩下的)(4,11)(2,8)(3,14)(5,11)(6,11)(7,11)(9,11)(12,9)(10,12)(9,16)(10,15)(13,1)(15,11)(16,16)(11,14)(13,6)(7,16)(5,7)

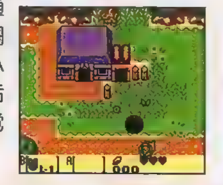
12个心之碎片位置：(1,11)(3,7)(5,5)(8,7)(9,8)(1,1)(7,9)(14,2)(14,13)(15,3)(8,1)

该游戏是任天堂最具有代表性的游戏之一，该系列作品曾多次被日刊FAMI通评为满分游戏，这个游戏无论在什么平台上面出现，都会散发出它所独有的光彩，在GB上面的此作同样成为了那个时代ARPG的代表。

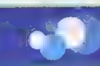
充满了童趣的画面，却存在着如此巨大的魅力. 刚刚开始游戏后旁边站着像马里奥的大胡子，门口树桩上绑着的汪汪这些类似马里奥游戏中的人物都会给人留下深刻的印象，游戏中虽然存在着大量的解谜要素，但是却不会让玩家感觉到厌倦，虽然只有AB两个按键，但却可以使出丰富多彩的动作，招牌动作回旋斩和SFC1代相比威力也是好不逊色呢!

玩这个游戏是在1998年放暑假的时候，那时为了玩<第二次G>而购入的10合一中文版里面就有这个游戏，抱着对FC上面该作品的崇拜玩起了这个游戏，游戏果然没有让我失望，有趣的谜题和作者精心设计的的迷宫，为了完美通关而去收集心之碎片，以及20个螺号……这一切都是宫本茂所带给我们最美好的回忆，至于游戏的标题梦见岛!!玩过中文版的朋友们可能都会知道，游戏中世界是一个叫做风之鱼动物的梦所营造出来的，最后的结局林克让沉睡的风之鱼醒来，而那个充满了童趣的世界也就随着风之鱼的觉醒消失不见了，游戏中的世界虽然消失了，但是林克的冒险会永远的记在我们的脑海里，从而成为一个不灭の传说。

PS：同年任天堂为了庆祝彩色GB的发售，在GBC上面从新地复刻了该作品名字为<赛尔达传说梦见岛DX>，虽说是复刻但仍有诚意的加入了一个隐藏迷宫——墓地的0号迷宫，想要通过必须要靠GBC的彩色机能才能将其完成. 可是那个时候我没有GBC只好将通过0号迷宫的想法暂时搁下，直到后来购入了GBA后才将它通过，3年之后从新玩这个游戏的感觉依然是那么的好。



看了VOL.10才知道重庆不仅产美女，还产像我一样的帅哥！噢呵呵呵，姐姐也不错（转生之炎）！皮卡秋也好可爱啊！我永远支持你们！黄或卓；14；男；400700；重庆北碚区新桥村90号-2-1-1；兴趣：READING；E-MAIL：hye8851@sina.com；

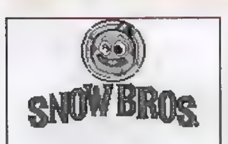



雪人兄弟JR



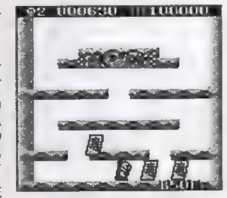


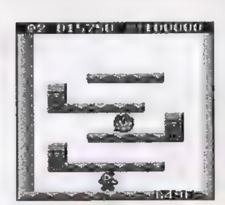
●厂商:BANPRESTO ●发售日:1995年 ●类型:SLG ●容量:4M ●不灭程度:10



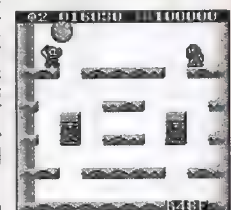
1989年由TOAPLAN制作了这款游戏，1991年再由CAPCOM移植到了FC上面，同年NAXAT SOFT又将这款游戏移植到了GB上面，不同的厂商多次的将该款游戏移植到不同的平台上，这款游戏受欢迎的程度可见一斑。

游戏的节奏轻松活泼，操作也十分容易上手，我们所要作的就是将敌人用雪包成雪球，再利用雪球来击倒敌人或者是BOSS，救出被俘虏的公主，游戏中共有3种强化道具2种特殊道具，分别是红瓶(加快速度)蓝瓶(增加投掷雪球的距离)黄瓶(加强攻击能力)以及字母道具和变大道具，虽然游戏简单但是游戏的性质并不低，很多玩家当时都把获得"寿"字放在第一位，这样就需要动脑筋想办法将敌人一起全部消灭才可以，不过由于获得寿字的方法存在着很大的随机性质，这样就使得游戏的可重复性大增，游戏中每10关会遇到一个BOSS，此BOSS就是对玩家通过敌人关卡后的一个考验。

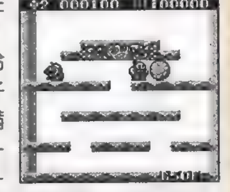




别看此作是移值自街机版，到了GB上效果仍然很出色，良好的手感，和街机版同样的关卡设计，以及那个告诉玩家时间快要到了南瓜头。



只要是任何玩到这款游戏的朋友都会被游戏的出色品质所吸引，记得那时由于这款游戏不能够将分数保存，我就将自己的最高分数记在一个本子上面，朋友们来了就让他们破我的记录，几个GB同时进行着这款游戏看谁得的分数最高，之后再将分数写在上面，就是这样慢慢的就记了满满一本的分数．那时游戏的乐趣全部保留在了那个"记分本"里。



PS：近几天来收拾屋子，从一个大纸箱子里面翻出了这个沾满灰尘的"记分本"，一瞬间那时和伙伴们一起玩这款游戏的情景像定格电影一样不断地出现在我的脑海中，仿佛快乐又回来了一样，过去的时间不会再有，然而那美好的回忆可能会永远地记在你的脑海。

这期的回忆先暂时告一





你还记得昔日带给我们快乐的伙伴吗？



口袋妖怪火红&叶绿上篇

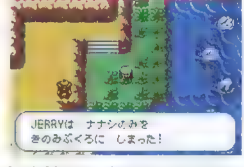
——《口袋妖怪火红/叶绿》仅仅是旧作的复刻版吗?

回答当然是否定的。当游戏进行到打败红莲市会馆后，正辉把主角带到了一个岛上，出现了新的剧情，而且在这个岛上还可以捉到三神鸟之一的火焰鸟，让人眼前一亮！这种感觉到了通关后就会越发强烈，通关后不仅能捕捉到超梦，还能到九大岛屿进行冒险，更可以开始与《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》通信交换，可以说本作的魅力是从通关后开始的。我们不妨来看这样一组数字：任天堂的《口袋妖怪火红/叶绿》如今终于在日本突破百万销量了，对于一款复刻版游戏而言，这样的成绩实在是令人惊讶。据日本MEDIACREATE的一月份第四周销量表来看，火红和叶绿版销量分别为518000套和495000套。该作是在1月29日发售的，也就是说，这款怪物级软件的复刻版在短短4天之内卖出了100多万套！此外，在该作的拉动之下，GBASP和GBA的销量也开始大幅上扬。GBA销量上升61%，周销量为10200台。而GBASP的销量上升了38%，周销量为64800台。

——游戏中能够抓到梦幻和金银、宝石版的精灵吗?

通关后会逐渐出现新的岛屿，在这些岛上能抓到《口袋妖怪金/银》中的精灵，甚至像水君、炎帝、雷皇这三只圣兽也能依照你选择的初始精灵在整个大陆里随机遇到。不过可惜的是，梦幻仍然无法在游戏中直接得到，宝石版的精灵也需要通过与《口袋妖怪红/蓝宝石》联机交换后得到。

——如何更容易地找到草坪中的隐藏道具?



一般情况下是用探测器看检测到的隐藏物品所在的方向后查找，不过，有个更简单的寻找方法，就是隐藏道具所在的地方往往颜色比较深，在画面上显示为一个浅色的小黑点。如图，主角面前的草坪中就有1隐藏道具，是不是好找多了^_^。

——为何火红/叶绿之间能够通讯交换，但与宝石版交换时，会提示不能进行?

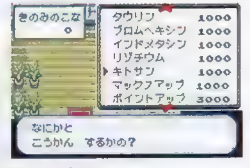
与口袋妖怪宝石版或者NGC《口袋妖怪竞技场》交换精灵是要有条件的,即必须在游戏通关后,完成恢复电力的事件后才能进行。游戏这样设定大概是为了让玩家不至于一开始就得到宝石版的强力精灵,从而降低了游戏的整体难度吧。

——如何玩联盟房间的迷你游戏?

首先你要有Z版的火红叶绿，附赠的红外通讯装置联机（老任真会赚钱），然后就能进入"联盟房间"，之后无线通信机器就开始寻找在附近的火红/叶绿的玩家，房子的周围就好像有玩家在一样，显示在GBA的画面中。在联盟房间你还可以跟你的朋友一起玩一些迷你的小游戏，比如跳绳，嘟嘟利吃果子，这些游戏只能在联盟房间中玩，游戏人数为2－5人，规则比较简单：
跳绳：控制5个小精灵中的一个跳过两只妙蛙花舞动的藤鞭。
嘟嘟利吃果子：让嘟嘟利接住所有掉下来的果子就行了。

——如何得到更多的游戏币？

除了购买、玩老虎机游戏（比较难）和找NPC要外，其实游戏厅的地面上散落了很多游戏币，用探宝器搜索吧，一共可以找到280个之多！



——粉末瓶有什么作用？

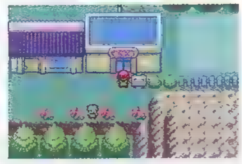
可以收集树果磨成的粉末和华蓝市的老人交换道具，最多可以换到珍贵的PP上升剂。可惜粉末的收集是需要通讯联机的，模拟器暂时没有办法得到。

——黄金市关卡的守卫不让我通过，为何送他百货商店买的饮料还是不行？

本次和前作不一样，首先你要和玉虫市百货大楼旁边的大厦的老奶奶对话，她就会给你一杯茶，经过关卡时，警卫说口渴想喝茶，将茶交给他后就会放行。

——为何我上到幽灵塔之后遇敌时都会提示"无法正确识别精灵的身份"，而无法对其发起攻击？

必须先在玉虫市的游戏中心打败头目后，得到透视眼镜（シルフスコ-プ），再回紫苑镇的幽灵塔（ポケモン），用透视眼镜让四周和楼顶的那个神秘的精灵无所遁形。



——为何我到达1号岛屿后，无法使用PC中心的电脑？

因为岛上的电力出现问题，需要两块宝石来修复，所以暂时不能使用电脑，必须找到宝石后回pc中心交给博士，电力才能恢复。建议玩家在打第7个GYM之前先把身上带的精灵和道具整理好。

——如何让精灵回忆起以前学过的招式？

在2号岛屿的一座房子里，可以让精灵学习以前的招式，条件是带两个小香菇或一个大香菇（可以从派拉斯身上获得），其作用和以前心灵鳞片一样。

——为何在通往4天王的山洞里找不到火焰鸟？

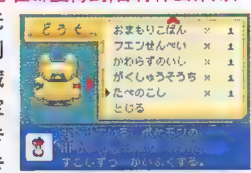
这次火焰鸟的捕捉地点变了，改在了2号岛屿，北部有一座山，火焰鸟就在山顶上。

——如何升级386图鉴？

本作的图鉴可以直接升级为386全国图鉴，而不像宝石版那样要手动输入金手指。当游戏通关后，如果你捕捉到的精灵超过60种，博士就会把你的图鉴升级成386版图鉴，如果没达到这个条件也不要紧，去公园抓宠吧，达到后再去找博士。

——余物和竞争背心在哪里得到,各有什么作用？

这两个道具无法从NPC那里得到了，而是成了隐藏物品，需要用探宝机寻得。余物在卡比兽身下，抓到卡比兽后可以找到，作用为战斗每回合恢复1/16HP，非常好用；竞争背心在第八会馆BOSS身下，作用是努力值加倍，速度减半，是培养精灵的必备。



——如何到达8、9号岛屿，岛屿上面有什么？

要到8、9号岛，一定需要神秘船票。神秘船票只能通过到日本参加活动后输入代码获得，正常途径下是得不到的，玩家可以通过输入金手指代码02031CF0:3a02到9号岛屿，02031CF0:0002到8号岛。但要切记，达到后一定要关闭金手指！两个岛屿上没有剧情发生，都只是抓神兽。8号岛上有个山洞，沿着山洞的路进去，直到看到一分岔口，往左走上楼梯，就可以抓凤凰（Lv70）；往右走下楼梯，就可以抓一只洛奇亚（Lv70）。9号岛仅有一个谜题，你需要做的就是调查那个三角形样的东西，直到它变成红

色，一旦方向弄错就要重新开始。当它变成大红色的时候，No.386就会出现。

——如何以抓获精灵的数量来获取道具呢？

当你捕获的精灵（包括进化、交换得到的）种类达到一定的数量时，博士的助手会出现在不同的地点，满足条件的话，和他谈话就能得到不同的道具，具体为：

捕获个数	获得地点	得到物品
10	2号路过道(砍树)	HM05
20	黑暗山洞前的pc	不变石
30	18号路房子	寻宝器
40	16路上的过道二楼	守卫饭(金钱加倍戒指)
50	15路上的过道二楼	学习装置
60	通关后博士家	升级386图鉴

——技能机器盒和树果袋在哪里获得，似乎没有NPC的赠送，游戏时会自动生成？

本次的技能机器和树果没有独立作为背包的一个项目，而是装进袋子里放到了重要道具栏。当你打败第一个GYM获得TM、以及通过野生精灵或者拾到第一颗树果时，这两个道具就会分别在背包里面自动生成。

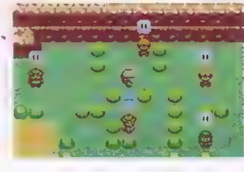
——日比市出口处的研究员给了我一个什么东西，为什么我在背包里看不到它？

打败日比市GYM后出城，研究员会送你一双跑鞋--鞋子是穿在脚上而不是放在背包里，当然看不到了^_^。不过这个道具非常有用，当你在按B键的同时按住方向键，主角便能以2倍的速度行走。



——声音确认器有什么用处？

华蓝市战胜小茂后他会给你一个声音确认器,这是用来查找人物的，此外也可以用来查找一些特殊地点的NPC。



——如何得到和使用战斗搜索器？

战斗搜索器在枯叶市PC中心获得，当你在露天场景对打过的NPC使用时(不可以在GYM中用)，会有部分人头上显示感叹号,并跳起来举手示意,你可以再次挑战他。不过要记住,既然是你主动挑战,当然就要和他打,否则下次去头上就会出现大红叉以表抗议(有趣的设定)。搜索器使用间隔为100步路，NPC的能力还会逐渐提升。

——钓鱼需要什么技巧，3个级别的鱼竿在哪里得到？

本作的钓鱼系统居然没有改进，不需要任何技巧，钓鱼时要么落空，要么直接就能钓到。得到的地点是：

钓鱼竿：枯叶市小屋。

好钓竿：セキチク镇的一间屋子里（毒系道馆那个市，在拿怪力束的屋子的旁边）。

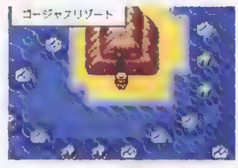
超级钓竿：12号道路往南走的一个小屋内有人给。

——如何让精灵生蛋？

和GB的红绿一样，5号路上的饲养屋只能养1只精灵，是让精灵升级用的，无法进行交配。要让精灵生蛋必须到5号岛屿，那里有着和宝石版一样的饲养屋，为了得到新的精灵种类和更强大的遗传招式，好好利用它吧。

——5号岛屿的迷宫如何走才能得到不同的道具？

必须按一定的顺序,注意每次都要回到楼梯出口再进入才行,一共可以得到4个道具,分别为气物、潮物、元气块和奇异甜食,走的顺序为：



第1个：右-下

第2个：右-上-下-上

第3个：右-上-下-下-右-右

第4个：右-上-下-下-右-左-下-左

第5次：右-上-下-下-右-左-下-右-上

最后遇一个女孩，和她打，她会送你回岛，然后在她家里给她看指定的PM，每次可以换取一个コンジアスボ-ル（捕捉的精灵和你亲密度高，一般的球捉来的是70，用コンジアスボ-ル捉的话亲密度达200）。

——如何才能打开6号岛上南面的门？

调查那扇门，会出现古代文字,告诉你用"斩切"技能打开（文字必须对照查阅正版卡带的说明书才能翻译其含义），然后对着门使用1号特技斩切（注：不能在门前按A键，要打开精灵菜单使用里面的特技）即可打开。

因为我的GBA液晶屏坏了，搞得这些天睡不好，吃不饱，请各位编辑帮出出主意吧。让我的GBA复原。
刘焕秦；15；男；530003；广西南宁中尧路9号；兴趣：玩游戏、画漫画；

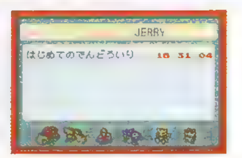
——本作可以向NPC学习特别的技能，具体有哪些?

向NPC学习技能是火红/叶绿特有的设定，在不同的地区找特定的人物能学到宝石版没有的特技！不过只能学一次，具体有：

学习地点	特技名称	技能属性
月亮山出口	百万吨铁拳	普通系，威力 80，命中 85
	百万吨飞踢	普通系，威力 120，命中 75
石竹市上方一个在看袋龙的人	替身	损失 1/4 的血造一个替身
常磐市左边的胖子（需要砍树）	食梦	超能力、威力 100，命中 100，只能在对方睡眠时使用，吸取对方 HP 的一半恢复自己
黑暗山洞（需要照明）倒数第 2 层左下	岩崩	岩石系，威力 75
博物馆旁边拿琥珀的屋里面	地球摔	不管能力如何都能造成与自己等级数值一样的伤害，格斗系
游戏中心左面池塘（需要冲浪）	生蛋	补 1/2 血，可以在战斗外使用
大型百货公司 3 楼右边柜台的人	返拳	普通系，受到的物理攻击伤害双倍返还给对手
黄金市模仿屋 2 楼的女孩，需要带着皮皮玩偶（在百货大楼 4 楼买到）	模仿	使用和敌人相同的招式
银色大厦的女子（3 楼右面的传送点跳上去）	电磁波	电系，命中 100%，让对手麻痹
第七个 GYM 附近的研究所内第 2 间房间	挥指头	随机使用全部技能中的某个技能
冠军之路的出口	捨身踢	普通系，威力 120，命中 100，对手伤害的 1/3 返还自己身
1 号岛上方洞穴的胖子	大爆炸	普通系，威力 250，命中 100，使用后变成濒死状态
2 号岛瀑布上方小屋里，根据排在第一位的主角 PM 属性而定，且只能让主角 PM 学习	硬化植物/爆裂燃烧/水柱加农炮三者之一	威力 150，命中 90，使用后会停 1 回合
4 号岛冰洞前	压制	普通系，威力 85，命中 100，30%使对手麻痹
7 号岛	剑舞	普通系，提升攻击力 2 等级

——游戏机房右下角的机器有什么用呢?

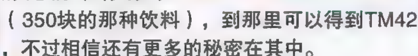
用于照相，使用后主角名字的卡片上就会有你身上所带的6只宠物的样子，每次50元，共有4种样式可选。



——幼甲兽在哪里捕捉?

在7号岛上下方的草地上，几率低，和迷你

龙一样，刚抓到时不堪一击，二次进化后变得非常强大，推荐培养。



——石塔有什么秘密?

目前已经发现的是携带柠檬茶（350块的那种饮料），到那里可以得到TM42，不过相信还有更多的秘密在其中。

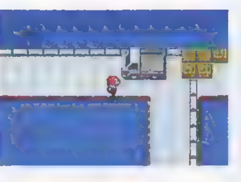
——如何完成9号岛屿上的谜题?

到达9号岛后调查岛上的三角形，它就会快速移动到其他地方，追着它一直调查，直到它彻底变红，那么神秘的DNA精灵迪奥西斯就降临了。通过我们的观察，发现调查这个三角形是有规律的，首先，没有时间的限制（这点和普遍流传的说话不一样），其次，必须以最小的步数到达三角形去调查，即正确的调查方向是最小步数所能到达的方向。

——为何我得到的151以后的精灵不能进化?

因为你没有找博士升级386图鉴，不能显示151之后的精灵，当然就不让进化了。

——卡车是干什么的?



在码头前如果不坐船，而是利用金手指乘浪到达深处，会发现一部卡车！而边上都是死路……这和前作一样都是个谜题，虽然暂时不知道它的用途，但相信这个平常看不到的卡车绝不会仅仅是个摆设。

——有些精灵的数量非常少，能告诉我它们的分布率吗?

精灵是按一定的分布率存在的，分布率越低越难遇到，5%以下的精灵分布率为：

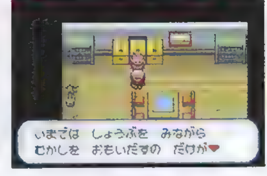
精灵	部分捕捉地点	分布率
比卡丘	森林	5%
皮皮	月亮山	[illegible]
三地[illegible]	[illegible]	[illegible]
百[illegible]	13、15号道路	[illegible]
比[illegible]	13、14、15号道路	[illegible]
拉达	16号道路	5%
尖嘴雀	17号道路	5%
火爆猴	23号道路	5%
毒刺水母	有水的地方	5%(游水)
阿柏怪	冠军路	5%
大嘴蝠	冠军路	5%
[illegible]	冠军路	5%
[illegible]	冠军路	5%
臭[illegible]	ポケモソやしき市屋子	5%
双[illegible]	ポケモソやしき市屋子	[illegible]
吉利[illegible]	野生动物园	[illegible]
飞[illegible]	野生动物园	1－4%
[illegible]	野生动物园	1%(钓)
袋[illegible]	野生动物园	[illegible]
[illegible]	野生动物园	1－4%
果[illegible]	超梦洞穴	1－5%
大岩[illegible]	黑暗洞穴	[illegible]
大[illegible]	双子岛	[illegible]
鬼[illegible]	紫怨精灵塔3层	[illegible]
电击[illegible]	无人发电厂	[illegible]
烈焰马	火焰山山脚草原	[illegible]
[illegible]	树果森林	5%
[illegible]	树果森林	5%
[illegible]	树果森林	5%
圣[illegible]	寒冰洞穴表层	5%(火红)
纽拉	[illegible]	5%(叶绿)
大[illegible]	[illegible]	5%(游水)
小[illegible]	寒冰洞穴表层	5%(游水)(火红)
玛[illegible]	寒冰洞穴表层	5%(游水)(叶绿)
乘[illegible]	寒冰洞穴最底层	1%(游水)
七[illegible]	印记森林	5%火红版出现率较低
[illegible]	印记森林	[illegible]
暗鸟[illegible]	无归途之洞穴	平均10%(火红)
梦[illegible]	无归途之洞穴	平均10%(叶绿)
猫老[illegible]	岛1、2、3、[illegible]	5%
哥达[illegible]	[illegible]	5%
刺[illegible]	岛1、2、3、[illegible]	4%(钓)(火红)
大[illegible]	岛1、2、3、[illegible]	[illegible]
比[illegible]	岛5草原	[illegible]
臭臭[illegible]	岛5草原	[illegible]
钢铁[illegible]	大峡谷(岛7)	5%
?型安[illegible]	安龙最右遗迹	1%
!型安[illegible]	安龙最左遗迹	1%
U型安[illegible]	安龙从左数第2个遗迹	5%
C型安[illegible]	安龙从左数第2个遗迹	[illegible]
E型安[illegible]	安龙从左数第3个遗迹	[illegible]
K型安[illegible]	安龙从右数第3个遗迹	2%
B型安侬	安龙从右数第2个遗迹	2%

我把地图拿给上帝说：“请让中国本土游戏机比PS2、SP、NGC、XBOX要强”。上帝说：“那很难”！“那请给我一个原装的SP”！上帝说：“把地图给我，让我看看中国在哪”！何洋；17；男；430061；湖北省武汉市武昌区武汉中学高三3班；

——如何抓金银版中的三圣兽?

每次只能抓三圣兽中的一只。爆机后，可以在第一张地图上的全地点随机遇到，和前作一样,它们遇到主角后会马上逃跑。具体遇到哪只决定于主角的选择，在游戏初期，如果主角宠选妙蛙种子，则遇到炎帝；选择小火龙，则遇到水君；选择杰尼龟，则遇到雷皇。

——7号岛的老太太房间的门如何进入?



需要口袋妖怪的周边设备刷卡器才能进入，模拟器的玩家只能使用金手指把老太屋里的房间门打开：02031CF0:7B04，输入后出门就到2楼，进入后应立刻删掉金手指，并立即发生战斗，会遇到一只0级的"？"精灵，居然还是闪光型的！

——如何在战斗中得到更多的金钱?

让参加战斗的精灵带上おまもりこばん守卫饭（让金钱加倍的道具），战斗后得到的奖励可以加倍。此外，在5号岛屿右上方的小岛上有2位女训练师，打败她们可以得到高额的奖金，一次可以得到20000G！而且可以利用挑战机的功能反复战斗。

——没有针鼠，如何沿途拾道具?

红绿版其实有针鼠的替代精灵---就是火箭队二人组最喜欢的喵喵啦，把它带在身上，它可以在草地和山洞里沿途拾取各种道具，具体有以下这些：

果实类：01クラボのみ/02カゴのみ/03モモンのみ/04チ-ゴのみ/05ナシのみ/06ヒメリのみ/07オレンのみ/08キ–のみ/30ノメルのみ/31ノワキのみ/32シ–ヤのみ/33カイスのみ/34ドリのみ/35ベリブのみ

道具类：ふしきなアメ升级糖/ポイソトアップ加PP道具/きんのたま金珠/TM10

——如何对精灵进行批量移动?



批量移动是新作增加的功能，非常方便。先进入放精灵的箱子，选第三项整理，按select键切换成直接抓取模式，然后按住A健，再移动光标，可以选中多只精灵，即可进行批量移动。

——使用游戏硬币可以换到什么道具?

游戏硬币交换道具一览：

栏目	需要硬币数	换得物品或精灵	备注
道具栏	800	けむりだま	和野生怪兽战斗，逃跑率 100%
	1000	きせきのタネ	装备后，草系技能威力为原来的 1.1 倍
	1000	もくたん	装备后，火系技能威力为原来的 1.1 倍
	1000	しんぴのしずく	装备后，水系技能威力为原来的 1.1 倍
	1600	きいろビ—ドロ	解除混乱状态，可用无限次
精灵栏	120（180）	凯西	（括号内为火红版的数据）
	750（500）	皮皮	
	2500（2800）	大甲（飞天螳螂）	
	4600（5500）	迷你龙	
	6500（9999）	3D 龙	
TM 栏	4000	技能 13	急冻光线
	3500	技能 23	钢尾巴
	4000	技能 24	十万伏特
	4500	技能 30	影子球
	4000	技能 35	喷射火焰

我认为任天堂大哥也开始学习厨艺了，学会了炒冷饭的绝招，口袋火红/叶绿的故事背景和前作也无不同啊！
尹鹏；17；男；650216；云南省昆明市糖业烟酒公司副食品批发部；兴趣：玩GBA、PLAY MU、看漫画、GO TO BED；

——精灵索引的方式有哪些?

有三类，第一类是按序号排列；第二类为按地点排列，属红绿版新增的索引方式，分别按草地、森林、湖泊、海洋、山洞、山谷、草原、城市、稀有进行分类；第三类则是按照精灵的发音顺序、类型、体重、身高进行索引。

——生蛋有什么用?

作用为：

1、得到野外抓不到的特殊宠物，例如：

No.172 由两只比卡丘生蛋获得
No.173 由两只皮皮生蛋获得
No.172 由两只胖丁生蛋获得
No.236 由随便两只沙瓦郎、艾比郎生蛋获得
No.238 由两只迷唇姐生蛋获得
No.239 由两只电击兽生蛋获得
No.240由两只鸭嘴火龙生蛋获得

当然，也可以用百变怪代替上述精灵中的一个。

2、遗传配招

推荐百变怪，可以遗传各种招式!

——能否告诉我9个新岛上各有什么精灵吗?新岛出现了金银版特有的精灵!

岛屿	精灵
1 号岛屿	074 小拳石、021 烈雀、022 大嘴雀、053 猫老大、077 小火马、078 烈焰马、114 蔓藤怪、054 可达鸭、055 哥达鸭、079 呆呆兽、080 呆河马、072 玛瑙水母、073 毒刺水母、116 墨海马、130 暴鲤龙、066 腕力、067 豪力、075 隆隆石、218 无壳蜗牛、126 鸭嘴火龙
2 号岛屿	043 走路草、044 臭臭花、069 喇叭芽、070 口呆花、021 烈雀、022 大嘴雀、053 猫老大、054 可达鸭、055 哥达鸭、079 呆呆兽、080 呆河马、061 蚊香蛙、062 快泳蛙、130 暴鲤龙
3 号岛屿	043 走路草、044 臭臭花、069 喇叭芽、070 口呆花、053 猫老大、048 毛球、049 末入蛾、054 可达鸭、079 呆呆兽、016 波波、017 比比鸟、206 土龙、099 大钳蟹、072 玛瑙水母、096 素利柏、097 素利普
4 号岛屿	041 超音蝠、042 大嘴蝠、220 小豪猪、225 老企鹅、215 钩爪兽、090 大舌贝、120 海星星、086 小海狮、087 白海狮、131 乘龙、054 可达鸭、079 呆呆兽、060 蚊香蝌蚪、061 蚊香蛙、130 暴鲤龙、194 小水怪
5 号岛屿	016 波波、017 比比鸟、052 喵喵、053 猫老大、161 长尾鼠、187 叶草、041 超音蝠、042 大嘴蝠、092 鬼斯、093 鬼斯通、198 黑乌鸦、200 火炎兽、211 河豚、223 水枪鱼、054 可达鸭、079 呆呆兽、090 大舌贝、120 海星星、072 玛瑙水母、099 大钳蟹、100 巨钳蟹、130 暴鲤龙
6 号岛屿	043 走路草、044 臭臭花、069 喇叭芽、070 口呆花、054 可达鸭、079 呆呆兽、021 烈雀、022 大嘴雀、052 喵喵、053 猫老大、161 长尾鼠、177 玩偶鸟、193 花羽蜻蜓、202 忍耐兽、041 超音蝠、010 绿毛虫、011 铁甲蛹、013 独角虫、014 铁壳昆、165 金龟虫、167 独角蜘蛛、072 玛瑙水母、073 毒刺水母、060 蚊香蝌蚪、061 蚊香蛙、130 暴鲤龙、211 河豚、223 水枪鱼
7 号岛屿	054 可达鸭、079 呆呆兽、021 烈雀、022 大嘴雀、052 喵喵、053 猫老大、095 大岩蛇、104 可拉可拉、105 哥拉哥拉、161 长尾鼠、227 铁翼鸟、231 短脚象、246 幼甲兽、072 玛瑙水母、073 毒刺水母、116 墨海马、117 海刺龙、130 暴鲤龙、226 阿扁鱼、201 安侬
8 号岛屿	249 陆基亚、250 凤凰
9 号岛屿	386 拉奇

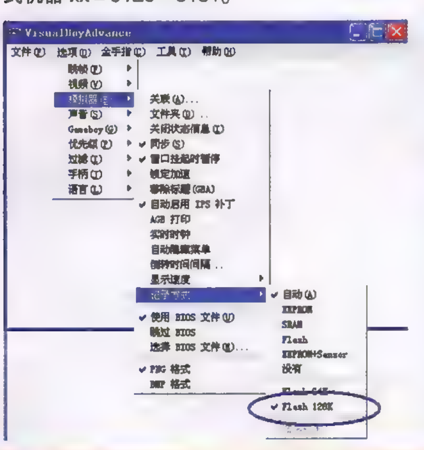
——能否列举全部秘传机器的取得地点?

秘传机器是情节发展的必备，具体地点是：

序号	名称	图形	威力	命中	Pp	获得地点
01	斩切		50	95%	30	坐船后帮助船长，他便会给你
02	飞天		70	95%	15	16 号路进屋与小女孩说话可得到
03	冲浪		95	100%	15	到狩猎区最深处的奖品
04	怪力		80	100%	15	到狩猎区找到假牙，再给 PC 右边房子内的老头，便可得到
05	闪光		—	70%	20	2 号路（经地鼠洞，要捉到 10 种以上的精灵），研究员会给你
06	推岩		20	100%	15	1 号岛屿温泉旁边的老爷爷给你
07	攀瀑		80	100%	15	4 号岛屿冰洞里面

——如何使用道具金手指?

到任何一间商店选商品，选买99个按A，问你确定与否时先不要按，用VBA的gameshark功能的输入金手指0300510a:xx，然后再删掉金手指，回到VBA按A买下，就可以买到游戏中全部的道具（包含口袋妖怪红蓝宝石中的道具）！xx的具体值（16进制）为：精灵球 xx＝0001～000c；普通道具xx＝000的～0084；树果 xx＝0085～00af；特殊道具 xx＝00b1～0102；招式机器 xx＝0120～0151。



——如何解决模拟器无法存档的问题?

本次红绿ROM最让玩家头痛的问题就是无法正常存档（非模拟器的即时存档），这样通关后就无法选择继续游戏。解决这个问题的办法，就是要使用BIOS补丁，并要在模拟器上作相应的设置。

首先，模拟器的记忆模式应该设置为FLASH128K,在"选项"－"模拟器"－"记录方式"下设置打勾就行。

其次，要使用BIOS文件,最新BIOS的下载地址：http://www.qz0.com/pmgba/bios.rar，解压到你的硬盘上,先选择BIOS文件所处的位置,然后在"使用BIOS文件"前面打勾即可进行游戏。



文/口袋妖怪网 皮卡秋

VOL.8

封神榜

招神祭师／窗外不归的云

本期注目：

1、魂斗罗封神挑战达到最高峰
2、《高级战争2》挑战10天过最终关
3、口袋妖怪纠错加创记录独家方法
4、《MARIO赛车》读者再创速度极限

1 魂斗罗挑战不杀小兵一命通关

挑战/讲解：来自贵州的GW（QQ：39665660）

大家好。我是GW，初次见面，请多指教。这次来，给大家带来了一点好的东东。本人自小就非常喜欢魂斗罗系列，自从上次在封神榜里看到GUGU达人的一命通关录像后，自己也试了一遍。但我觉得并没有达到游戏的极限，于是决定挑战一下游戏（自己）的极限，玩一版不杀兵极限录像来献丑。好了，闲话不多说了，进入主题。

首先，先说一下这次挑战的规则：



①尽量不杀小兵。除了要的外，直接打BOSS。(很难呢！)

②不换子弹。（用BB弹打所有关卡。）

③不死命。（这应该是挑战的基本条件吧。）

上面的三个条件都很有难度呢!比如说不换子弹。在打第4关刚上飞弹的忍者BOSS,如果是用跟踪导弹,他还没攻击就挂了。但如果是BB弹,挑战性和观赏性就很高了,大家不妨看看。个人觉得这次挑战最有难度的是第一关。没错！绝对是第一关！What? 你认为第一关只是上手关？那你就错了，你应该去看看那录了上百遍的录像了……(想我在录像时……以下省略200字）因为第一关的小兵让人头疼的占49.9%，连

看了黄卓同学的文章《我 · GB · 《掌机迷》》，心中只有一种感觉——感动。真乃“同是天涯掌机迷，相逢何必曾相识啊。
史先贺：江苏：

50%都不到。让人抓狂的占50%。多出来的那0.1%就是我自己。

经过我重复重复再重复的NG，深入深入再深入的研究，





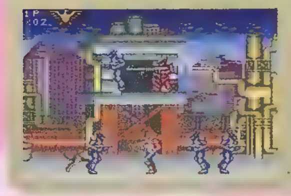
整理出以下一些玩游戏时的一些心得：

1、熟练使用跳跃。跳跃是关键中的关键！时间、位置必须掌握好，更要会随机应变。(哥们儿，好好练着！)

2、熟习关卡。这一点也是非常重要的！想要一命通关就必须记清楚关卡上所有敌人，不置于被偷袭。

3、拟定攻略计划。由于这次挑战的特殊性，不得不把关卡信息全部记住。然后就针对攻关的难点，想两三种打法。就算一种失败了也还可以用其它的来补救。还有就是打BOSS的方法，其实每个BOSS都是有弱点的。关键要你善于寻找，并做好攻略方法。

4、游戏环境。这一点比较随意，看个人的喜好。我建议



在模拟器上玩，因为GBA屏幕是公认的暗，又有反光。加上按键与屏幕一体化，操作时不能摇晃(真是头痛呀)。还有一点就是用手柄，用操作灵敏的手柄，保证会事半功倍的(想起我躺在机箱旁手柄的尸体……)。

5、努力与汗水。需要49%的汗水和51%的运气，失败是常有的事了，但失败不可能会长久。几十甚至上百次挑战，总会有1、2次成功。这就要一定的毅力加上偶尔遇到的运气了！看了上面的兵法，大家是否已经打磕睡了?好了，下面是部分精彩录像解析、攻略要点，看录像时别错过了！

第一关：难度[抓狂的]

本关有难度的有三处，其余的地方虽然不难，但也值得研究。第一处，在从窗子里跳出红兵后一个版面。高处有个平台，上面有不断出现的小兵和一个枪兵。一开始冲的话会碰到平台上出现的小兵，而且不能跳跃碰到那个枪兵。路上还会不断出兵，后方又有条狗，你走过不远它就会



追来。具体怎么过这里，我就卖个关子，大家去研究一下录像就知道了(其实我也很难说清)。本关第二个难点在第二个炮台，个人认为这里是第1关里最难的地方。这里只能站在平台上用锁定攻击方向，跳起来斜枪打。同时，还要注意敌兵的手雷和子弹。子弹可以跳过，但敌兵扔手雷时又不能跳(要是同时出现的话……)。更要注意不能杀到了路上的小兵！运气好些就可以过了(汗)。

最后一个难点是BOSS战，因为我不杀它出来的小虫，所以只能祈祷BOSS放出的虫子不要挡了路……如果不行就多打几次，运气好也就可以过了(狂汗)！第一关总得分1990，打了两个炮台和一个BOSS。

第二关：难度[Easy]

本关没什么难度，关键是打好BOSS战。一开始的车厢，打门时要先引守门的兵开一枪才行。关键是要屏幕上有4个刀兵，就不会再出现了。爬墙走到第3个石阶处，等后面有4个兵了就去引守门的开枪就可以了。打完那2个机器人BOSS后，我贴着版边走，还可以省掉不少事。最后的机器人BOSS，只要记住了他的攻击方式就简单了。第二关打了1个门、3个BOSS。

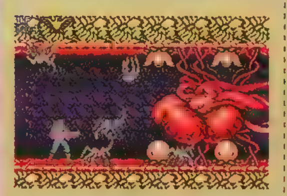
第三关：难度[较难]

从这一关要杀小兵了。一上来就有个枪兵堵路，干掉



他。到了异形飞虫那里，千万不能站在它下面，只能等它飞高了快速从他下面通过，或者跳跃过去。如果按照我的打法(我意思是按照我录像上的打法)，是有很多好处的(后详)。爬墙的BOSS，感觉它要冲过来时就跳下去一点，再开枪。如果是按我的打法，它的前四次攻击

都会撞到墙,第5次虚晃时就可以干掉它了。后面那个放出小兵的BOSS要说明一下,它放出来的小兵是必须杀的,主要是看杀多少而已。我最少只杀了5个兵，不过由于是运气太好



。所以我还是用了比较安全的打法,杀了6个兵。杀掉BOSS后，后面第1个平台上有个枪兵，吃了防护罩，才可以顺利从他下面走过。然后是2个枪兵堵路,必须杀掉1个才能跳得过去。此关后面的BOSS没有什么难度，看看就好。第三关打了小兵8个，5个BOSS。

第四关：难度[较难]

一开始头上会有很多兵,可以站在版面左边，等敌人丢手雷时跳跃就可以通过。后面的那个爬绳的BOSS,我最少杀了2个小兵。快上飞弹前的机器人BOSS，我用的方法是在它后方攻击！只要躲开它刚下来时向后退，就可以轻松通过。上飞弹时的忍者BOSS，只要站在他绳子轴中心，等他上来时，跳起来回避一下然后给他几枪，重复几次就能通过了。关低的BOSS只要小心一点，总是能过的。第四关打了小兵2个,5个BOSS。

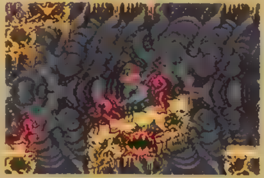
第五关：难度[普通]

这一关基本上是BOSS关,只要熟悉了BOSS的攻击方式,打几次就可以通过。开始部分一直冲，第2个石阶有点危险，等走到异形后再跳就可通过，再一直冲就开始打BOSS了。最终BOSS比较难缠，同BB弹比较难打。只要不被逼到版边，尽量站在中间就安全多了。第五关打了6个BOSS。



最终关：难度[抓狂的]

这一关总体上来说不是很难的，关键是比较长。第2个BOSS是最难对付的，还有最终BOSS的第1形态。这关一开始冲到石像头BOSS那里，它会吐出许多虫子。但是在它吐的时候站在路上开枪刚好可以打到它，等它闭嘴了就跳上台



子，等第2次张嘴放出第3只异形飞虫时，跳跃3次引虫子往上飞，然后再下去杀BOSS就可以干掉了。接下来一直走，轻松躲过路兵后，后面就是FC一代最终BOSS。它放出的小蝎子规律是很多的，不可能掌握，只有祈祷自己不被杀死……注意它左下角的虫卵放出蝎子时不能开枪（虫卵张开就是要吐蝎子了），运气好还是能过的（狂汗）。干掉它后，就是二代的最终BOSS了。打他比较简单，几下就挂了。到了爬墙的异形BOSS，开始可以照我的方法去打（研究一下我的站位），等到它换攻击方式以后就随意了，当然也可以用我的打法。

最终BOSS战：难度[BT!]

之所以把最终BOSS称为BT,是因为第1形态太难打。需要知道的是只能站在版面左边打,因为BOSS的右边触手稍长些,左边触手摸不到地面。BOSS的弱点在眼睛上方,找到时机站好位置跳一次也就能打两三枪。只能等左边触手收回时再打，中间时间大概可以跳两、三次。还要注意一点就是它左右的触手都收回时，千万不能再跳起来攻击。因为它双手收回时，就会吐异形飞虫。我为了安全着想，只有用安全些的方法慢慢磨BOSS的HP，才干掉它。第二形态攻击方式比较多，个人认为最好打的是放出3个球体的攻击方式，小心躲过,重



复4次BOSS第二形态就挂了。第3形态其实也不难，只要站在火箭的右端，从一开始就打它，它上来就跳，还没等到他伸触手就挂了。

全部关都通过了，总体上感觉比较难，主要是因为运气的原因吧……因为每关都是重复的录像，我发现其实每关的敌兵规律是不变的！每个敌兵什么时候出现、做什么动作每次都一样！但是是和自己的攻关方法、时间有关，如果按照一样的打法，连BOSS怎样攻击都是一样的。比如第三关的爬

风林兄在典藏上的一番话使我深受感动，只有你了解我们掌机玩家，向你致敬！希望《PG》的官方网站尽早开通。
贾杨；18；男；113000；辽宁省抚顺市望花区第四中学高二3班；兴趣：玩GBA、上网、动漫、看书；QQ：114842882；

墙BOSS，按照我的打法打到那里（前提是方法和时间不能差太多）。BOSS的攻击方式一定是先撞墙4次，然后第5次不撞，第6次又再撞，不过我一般在他撞第5次的时候就可以干掉它了。还有像第四关爬绳的BOSS，原本我认为小兵的出现规律是随机的。但是经过我研究发现，小兵的出现大概是看前面那3个炮的攻击，当第1个炮在打第3枪之后，第2个炮再打。这样就可以用我的只杀2个兵的方法打爬绳的BOSS啦。还有类似的地方还有很多，比如第1关。我也就不在这里详细说了，请大家自己去研究吧!有兴趣的朋友不妨试一试，挑战一下^_^，看看有没有比我还有爱心的人!

终于说完了，总的说来这次挑战还是费了一番周折呢!录最后一关时是和死党在一起的，有几次快翻版前被BOSS杀了，我们还真是气愤啊！然后一边放着热血的音乐，一边打……打到BOSS就说“你已经死了！”，等到翻版时，我们非常激动啊。因为是第一次挑战，所以有很多地方做得不好，可能有的地方有疏忽，请大家多多包涵，有问题的朋友可以加我的QQ（32990985）。最后感谢帮主大人能给我这一次机会封神，希望以后栏目越来越精彩!

云云乱批

[illegible] 录像创造 [illegible] ……三就是一命通关，这个是必须要实现 [illegible] 因为在GUGU的基础上实现飞跃，那么GUGU的记录一定要保持，所以一命通关自不必提。

2 《高级战争2》挑战最终关10天过关S级评价

挑战/讲解：北京 张秋驰



开学第二周，班里因为我的GBASP及《高级战争2》而刮起了回合战略的狂风，瞬间便从1—2级升到了11—12级！有GBA的一二个同学以闪电般的速度买了两盘卡，没有的则向我索要ROM，我也没有啊！于是我花了一晚上的时间找出并制作了用五张磁盘才能玩的《高级战争2》（有一张是VGBA），一到班里，我就被包围了，现在每日中午及晚上放学我们班9、10号人拿着一个SP一个GBA在学校外小公园里玩，这是我们上初三唯一一点快乐啊！好了，高级战争2（AMPAIGN模式,非HARD）最终关10天过关S级评价的录像不知你们要不要！要的话向下看。最终关因为3VS，所以首先从选择指挥官开始。中路必须是colin（造东东很便宜的那个小朋友），左路也必须是MAX，右路还必须是eagle。中路因为是超级快攻，所以用colin左路因为敌人对那进攻范围很大，所以用MAX，至于Eagle和MAX的使用是因为他俩空军实为较强适合用空对空保护colin的轰炸机。

[第一天]

三方面的工厂各自出两小兵。

[第二天]

首先是colin，思路与正常开局不同，用两小兵占正上方，两座楼，切记！不要造东西！

MAX上方工厂小兵占右上楼，下方小兵向下方移动准备占下方楼和飞机厂。两工厂各出小兵一个。

Eagle上方工厂小兵占左方楼上方小兵向下移动，两工厂各出小兵一下。注：后面colin称(MAX称M，Eagle称E)。

金钱：C=12400，M=8000，E=8000。

[第三天]

金钱：19400

C：出一个轰炸机，两小兵

占楼不要出任何别的兵，除刚才说的轰炸机。

M：工厂不造东西，下方两小兵占楼上方两小兵继续占楼，向右边的工厂走。切记，下方小兵不要动那个导弹发射台！

E：同M,小兵继续分别向左方下方占领，工厂不造东西。同样不要动导弹发射台。

[第四天]

C的轰炸机向上直行左路飞机厂出直升机,小兵占另两座楼。工厂以后就不要动了。

M钱应该为20000出一个空对空飞机（上方机场），小兵继续占领。现在敌方应该快来了。

E也一样上方机场出空对空飞机。小兵继续占领。

[第五天]

C在炮台射程内有一个小岛，有两小桥连结C的基地与小岛，靠右的小桥中靠上的一格正好在炮台射程外，反轰炸机移到小桥靠上的那格。C的基地上方应该会来一辆小坦克用直升机K他，如果小兵占完楼完好无损的话下去占下面的楼，只要有一个小兵少血了，就用那俩小兵也去K他！C的左方机场再出直升机。

注：以后C的机场如果够钱的话，两个都出直升机，只够一个的钱的话左方出直升机。直升机出了就去左方M的战场上去杀敌人的是攒POWER分数。

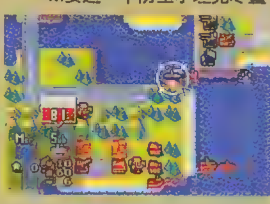
M的阵地上方应该来敌人了，把空对空向右直线移动，下方小兵差不多占完了，留一个小兵看守导弹发射台！另一个小兵上去支援（其实准确说应该是送死），M右方的工厂占下造小坦克，所有工厂都造小坦克，还有一个要注意的地儿，不要把敌人压制的太靠上，一是炮台盯着你哪！二是不容易让C的直升机过来。

E那里应该有一个敌人的大坦克，同样把空对空向左直线移动，下方一个小兵看守导弹发射，另一个上去E也是造点防御设备，如直升机或轰炸机，如果敌人有空对空向E这里移动，那你就别打这主意了。

[第六天]

C的轰炸机向上直飞，会摆脱大炮的射程，直升机灭了上方小坦克，然后去M地里K敌人继续造直升机，注意飞机不要在大炮射程内。

M要造一个防空小坦克尽量



引敌人往下走去（那里，如果不这样做POWER一项的分会很低，C的直升机不要管打得动打不动，就要去打。M的空对空向右直行到右边大炮台下面的管道最靠左的E下方。

E的空对空移到M空对空旁边（要紧靠着M的空对空），E的陆军只要可以御敌就可以。

[第七天]

C因为雷射炮要发射了，所以轰炸机要往右上方移，右上方大炮台左边有树林把轰炸机移到树林最靠上的那移，也就是挨着上面管道的那格。继续造直升机和用直升机打人。

M的空对空要去上面，一直向上走到管道下面，陆军要干掉那破轰炸机，下坦克如果还可以把敌人引下来的继续向下引，继续造小坦克。

E方陆军还是防御敌人进攻。空对空去M空对空的正下方(挨着M的空对空）。

[第八天]

最关键的一天。

C轰炸机向上飞，要飞到敌人基地里，并且能在下回合攻击到雷射炮，还不要被敌人对空军队碰到，直升机继续攻击左路敌方，出直升机。

M空对空向敌人主基地（雷射炮）冲，保护C的轰炸机，小坦克去杀敌，注意别被大炮台打到，在导弹发射台的小兵要发射了。攻击敌基地的防空部队，如果一次不能全击中，优先考虑对轰炸机两天之内会造成威胁的。

E的空对空也去敌基地保护轰炸机，下面看守发射台的小兵也发射，一定要攻击与M相同的防空部队。

[第九天]

C轰炸机炸雷射炮（轰炸机必须是满血）。炸完剩14格血(雷射炮），直升机继续左路战场的攻击，为的是积攒POWER值和最后POWER的得分（记住如果没有这些架英勇顽强的直升级为你卖命，POWER分数为0）。

M空对空尽管保护C的轰炸机，如果敌人基地里出了空对空,噫，拼了！如果敌人任何军队无法在第九天攻击到轰炸机，那你就用空对空攻击敌人基地内的空军有可能有直升机（打之前用一个POWER，SUPER应该不会有），小坦克及陆军把左路敌人继续下引（如果这样做可比一个C方原本打不着东西的直升机有攻击的机会的话！）如果下引敌人已无意义，就只留下够C的直升机一架攻击一次的部队，其它的尽最大可能灭掉。

E方也一样有POWER就用空对空如无保护任务就去攻击陆军方面也要尽最大可能攻击！不要怕牺牲。当年红军长征死多少呢？

[第十天]

C先用所有直升机尽全部力量攻打陆军，把所有部队全走完了，再用轰炸机……轰隆……(先用POWER）。

MISSION COMPLETE

如果你读完了，应该会问为啥写这么详细？因为我看过第3期的《高级战争2》攻略后再玩游戏，呸！我自己研究“S”级都会比看你们攻略玩的快、顺手！还有好几关对选指挥官（CO）的要求很严格，选合适了十分容易就过关“S”级，而你们在剧情攻略中对CO半字不提！

云云乱批 [illegible] 觉得最妙的是“嗒嗒嗒 [illegible] ”的开枪声（恶趣味）[illegible]

3 口袋妖怪纠错加创记录独家方法

挑战/讲解：沈阳 姜鹏

我是一位初中生兼“掌机迷”迷。从VOL1到VOL7我都有，但前二期是从朋友那“掏”来的,原因很简单——我的玩家机龄还不到半年，可以说是一个“幼鸟”，但我可一点也不“菜”，贵刊VOL2里《烈火之剑》之达人——黑衣死神大哥研究出来的心得，我自己就发现了（在这里解释一下,VOL1和VOL2是一个月前才“掏”来的），还有S级评价，满星通关，我都有（HARD模式+无攻略），怎么样？我是天才吧！不过可惜的是,对话没收集全，至今仍没看到艾利乌德与妮妮安结婚的结局,唉……（因为我只通关二次,第一次简单模式，第二次HARD模式，只顾S级评价了，没有留意支持对话）。

别看我只有半年玩龄，但我拥有游戏绝对PERFECT！《口袋妖怪·红宝石》、《拳皇EX2》、《烈火之剑》、《晓月圆舞曲》、《机战D》、《新约·圣剑传说》、《口袋妖怪·弹珠台》。怎么样？都是超人气大作吧！

哦，对了！我自认为是一个《口袋妖怪·弹珠台》的达人



（红宝石）、《蓝》我不太擅长。我在（红）中的最高记录为67亿！不要看错，是67亿，我是天才吧！

还有在此给你们纠正几个错误：

1、在VOL6的《弹珠台》攻略中,200号天空之龙的捕捉条件是“198、199号成功捕捉”其实只要捕捉到其中一个就可以了。（其实这可能笔误，因为在VOL7中已经改正）

2、在VOL7中《弹珠台》百



问中有人问为什么有钱买不了1UP,答:“买命上限为5条”。其实在（红）中不是“上限”为5,而是只能买一次。

3、在VOL7中P124中介绍天空之龙的招数，其中“未名招数”第4行“旋风是永久不会消失的”，这是错误的，旋风并不是永不消失，只是持续的时间较长，如果有耐心，它是会自动消失的。

接下来谈谈我自己创记录的得分心得（希望不要见笑）。

1、如果想得到高分,最重要的一点是精灵球的级数（精录球的上限为4级，即大师球）。所有分布会随着球的级数而加倍增长。因此，在这里为大家介绍2种精灵球的升级方法：（1）用笑熊打击精灵球，就会使球顺着管道打中上方精灵，击中三次就可以升一级。如果你在球下滑到如此“·”的位置时，按动“R”键震动，球就会弹起，如图画线所示一样落下，恰好是笑熊的击打范围，下面不用我说了吧？重复此动作三次，升级成功!只要再让球滚在笑熊的拳边，再重复三次，无限升级指日可待。

十期啦，我一次也没出现过耶，是卡片寄不出去吗？望雪兄回复，不然……我也没办法。刘宁；17；男；250013；山东省济南市济南七中2002级6班；兴趣：动漫、游与永远的《PG》；QQ：21562124；雪人：不要急，慢慢来，这不就轮到你了吗？

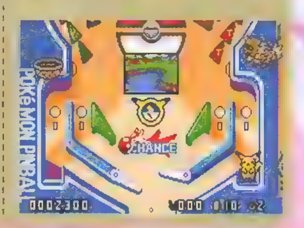
（2）当刚开始时轻轻按动A键，精灵球会沿着轨道移动，当球到达第一个转弯点时，按“L”键震动，球会从三盏小灯的中间那盏掉下，有很大几率弹起,这时只要你不断按A或←键调节灯的开关，只要运气不坏，至少可连升两级，如果你趁SAVER BALL还没消失之前让球掉下去的话，重新再来。四级精灵球成功入手。

2、绝大多数玩家贪到99枚金币后都会先买1UP，其实我建议大家先买皮丘，这样你就不会担心球从两边漏下去，这样可以避免不必要的“挂车”。别忘了高分的基础是有命，何况一条命中得分越高，挂掉之后得分越高（我曾经一条命贪到了20亿，结果死后一下子加了近7亿）。

3、关于奖励关。很多人认为小海狮台面的得分较高，其实不然。因为小海狮台面的得分是按入球（或小海狮）进行计算的,并不会因为精灵球的级数而翻倍,但变色龙台面虽然只有3千万，但如果是4级球打赢的话，那么就会得到一亿二千万。因此,不要总是去努力开启小海狮台面，还是多抓精灵为上策。

4、关于200号天空之龙。它可是一个大钱袋。连普通球打赢它都有1亿。但相对地出现条件比较严，至少要捉到12只精灵，它才会出现一次。因此,在打它之前，千万千万要打精灵球升到4级，这样只要你技术好,不让球掉下去，那么一下子可就是4亿呀!

5、至于无限金钱大法，也许很多人已经研究出来了，但为了方便大家，在此顺便提一下，只要用笑熊击打球的偏上方，就可以让球顺着加金币轨道滑行，之后又落到笑熊面前，再给它一记重拳吧。



云云乱批

[illegible] 人也就多起来了，于是给咱们投稿的人也一串一串的来了。^_^



MARIO赛车再创速度极限

挑战/讲解：福建南安 PUPU



这期掌机迷中P159页有一个玩玛利赛车的玩家说他2-3关成绩不错，全程1分01秒34，单圈一蘑菇是19秒54好像，还吹说有多快就有多快，送GBA之类的什么，我花了一个晚上时间研究了一下赛道，我现在的成绩是全程57秒45，单圈一蘑菇是18秒48，三蘑菇是17秒61，我这里第五名的成绩都有58秒出头，所以他说的什么极限在1分钟啦，单圈他已是极限了是完全错误D（-_-b）。如果真能送GBA的话，我可以把我的卡带寄过去让你们证实（^o^!!!!!）我还是用SP玩出来的成绩哦，好了，开玩笑了，送GBA省了，不过我想掌机迷如果能多刊些这种记录让我们这些FANS来破也不是坏事，记得把我的记录放在下一期的掌机学上哦，看谁能破，这回真的是近极限的成绩了^_^!!

另附上我研究过的赛道的成绩：



我非常喜欢《银河战士》系列，所以期望能够在下期掌机迷上看到《银河战士·融合》或《银河战士·零点任务》的BOSS战，愿掌机高手一展风采。董琪琪；22；男；450052；河南省郑州市工程学院263信箱；兴趣：音乐、游戏；

关卡	全程	单圈	破纪录难度	技术/道路要求
1-1	51秒01	15秒28	4星	高/一般
1-2	58秒15	17秒13	4星	一般 /高
1-3	1分10秒96	21秒75	4星	高/高
2-1	1分01秒76	19秒33	3星	一般/一般
2-3	57秒45	17秒68	5星	高/高
3-2	1分03秒86	21秒01（1蘑菇）	2星	一般/一般
4-2	1分13秒21	22秒53	5星	一般/极高
5-4	1分03秒41	17秒61	4星	高/极高

道路要求指的是对近道的利用，以上只是我对个别赛道的研究，玛利赛车真是款不错的游戏，可玩度非常之高，彩虹赛道我没研究透，约计极限时间是1分内，努力中……

<pupu1214@yahoo.com.cn>

云云乱批



读者来信大刊登



[WARIO制造滑板+跳绳记录]：云云你好：我这里有几个成绩不知道能不能进《封神榜》？《瓦里奥制造》滑车322，跳绳232,《马里奥赛车》第一杯赛，第一赛道51秒93,第二赛道58秒28。 我的彩虹赛道的成绩超过了《封神榜>）上的成绩将近一秒钟,不知还能不能进<封神榜>?

发件人：济南 张晨晨

<sxsw6257@yahoo.com.cn>

云云乱批：滑板和跳绳不错，可以封神，后面的彩虹道快了一秒？呵呵，再看看前面四楼的朋友。

[给vol 5秘技 kofex2连续技的作者]：小弟对您的敬仰犹如……话说回来，vol 5的kofex2连续技的确已接近极限，kofex2与kof2000比较，除了人数援护数量少之外，手感几乎是完美的移植。但您老在写八神连续技的时候似乎总因为八神连不出一击必杀而郁闷，其实别以为八神只有东丈striker才能出一击必杀，我连出2个EX2八神一击必杀录像来孝敬您老。小弟在此绝无向掌机封神榜各位高手叫板之意，希望与kof高手探讨连续技。

发件人：上海 徐寅啸

Email：xuyx1010@hotmail.com

云云乱批：我没试过，不过以前看别人演示99连击，确实带劲儿，我打，我打，我再打，忽忽……

云云胡侃:这些天来一直在思索着封神榜的发展方向，从栏目成立到现在，我都是按照一种思路做着栏目，那就是精品路线，每期都花上很多时间去联系高手达人封神，着实辛苦，刚开始大家看着新鲜，倒觉得不错，然而经过了几期的考验，有些读者就提出了异议，觉得以前的那种形式太过单调，似乎封神榜的神也只有那么几个（汗），对此云云表示深刻的反思，栏目就是要不断图新图变，希望这两期的改变会得到大家的认同，同时也欢迎广大玩友积极参加我的封神，要求不高,可以以一段话的形式将你的成绩展现在所有的掌机迷读者面前，那种成就感是无法形容的哦。

雪人的聊天室

心湖

平静的湖面
忽然被人投进
一颗极小的
石子

于是
湖面泛起了
点点涟漪

寂静的心里
忽然被你放进
一个纤巧的
身影

于是
心里涌起了
丝丝甜蜜

落入湖中的石子
将会一直留在湖里
直至湖水干涸

投入心中的身影
将会永远驻留心中
直至心灵死去

1、某日正与风林商议推出一篇Nokia3300手机的介绍，刚刚敲定结果不久，忽见某读者来信中要求介绍该手机。俺惊道："竟有如此巧事？"风林笑曰："此为市场预测准确呀！"

2、近日突发奇想，想将封面改成俊男靓女。正当俺满脑子的陈坤、董洁、张学友和桥本丽香的时候，被风林两掌打醒。唉……话说回来，不知道各位读者大人都喜欢什么样子的封面呢？欢迎来信聊聊呀！

3、最近隔壁的《动新》编辑部在休息时间搞了个"动心剧场"，俺也厚着脸皮跑去参观学习。不看不知道，还真是长见识，目前已经下定决心要拜AKIRA大人为师。不过，AKIRA大人开出的条件是：要看完全部的《柯南》！天呀，一共有300部以上呀！谁敢比我惨呀！5555！

4、前几天被《电击》部的大象君抓去当临时演员，也体会了一次跑龙套的感觉，唯一值得骄傲的是临时自编台词且没有NG！其他的嘛，拍摄时用的灯都快把俺烤熟了！

文博： 请问贵刊是否可以提供gba-sp（限定版，偶要最难找到的那种），以及相关配件的邮购服务~money不是问题。

来自东北的雪人说： ^_^，这个，不好意思啦。因为我们是杂志社，周边也只是兼营，当然不可能卖主机了。各位读者最好还是去游戏店购买吧！

任明远： 那个"gf取悦计划"我不喜欢，我也是女生，一点也没有被取悦。

来自东北的雪人说： 喂，月月，你是怎么搞得啊？MM读者都有意见了！

来自北京的飞月说： 嗯，这个，其实，这次的GF取悦计划是给男生看的啦，女生可能是不会喜欢的吧！

来自东北的雪人说： 是不是觉得被你给出卖了？

来自北京的飞月说： 你有资格说这种话吗？我的大餐还没兑现呢！

来自东北的雪人说： ——！这个，那个，俺先去办点儿事！

来自北京的飞月说： ——！

自由之子： 我因为送的磁性贴买了你们第10期的掌机迷，想不到这个鸡肋根本是个摆设。没法贴上去，质量也太次了，你让我怎么办，用胶水?

雪人的表情

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！^_^）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2) 发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

PG让我养成了往报摊跑的习惯，而且跑得一脸幸福。这是那些觉得我发神经的同学所不能体会的，爱你，PG。
田欙；21；男；430074；湖北省武汉市武汉化工学院234号；兴趣：游戏、足球、篮球；

来自东北的雪人说： 那个，为了减少一些可能引起的不必要的麻烦，这次的磁贴特意减弱了磁性，所以不是什么东西都可以贴的。

张晶： 请风木木同学告诉我严峻同学の联系方法，谢谢。
来自东北的雪人说： 很抱歉，在未征得作者本人同意的情况下，在下不能将这些高度机密随意透漏！

TXJTN： 第10期怎么没有光盘，我买的是最后一本，害老板解释半天．下次请在杂志中明示，以免引起不必要的纠纷。
来自东北的雪人说： 根据上级领导的指示，为了保证光盘内容的质量，已决定将光盘改为不定期赠送了！宁吃仙桃一个，勿吃烂桃一筐，您说呢？当然，我们今后也会在杂志中注明当期有无光盘的！

winson： 请问现在《标准掌机典藏》还有吗？能邮购吗？邮购是填邮购单，还是直接汇款过来即可呢？谢谢，望回复！
来自东北的雪人说： 当然可以邮购啊！具体邮购方法请参阅《电子游戏软件》上的广告并请去当地邮局咨询！

来自陕西省西安市外事学院南区的王炜： 在来学校的火车上，我追了七年的女孩因无聊拿起《掌》8看，然后又看完了《掌》9，突然对我说：“王炜，我答应做你女朋友了”。我??她又说：“不过你要买牧场物语给我玩。”我：“……”。然后，我的GBA+《掌》由她保管了。我向《掌》的各位小编，致以我最高的谢意，特别是做《掌》8牧语年代记和《掌》9牧语女孩版的小编，是你们的努力才能让我抱得美人归，自然我的GBA+《掌》已成她的。
来自东北的雪人说： 原来是这样啊！恭喜恭喜！
来自北京的飞月说： 竟然与我的《GF取悦计划》无关，啊，太伤自尊了！555555！

高志春： 投稿稿费怎么拿啊？
来自东北的雪人说： 如果各位读者和玩家有什么作品要投给本刊的话，请写清楚的地址、姓名、邮编和联系电话！

ufo： 你们应该适当地出些GB游戏的攻略呀，可以让我们这些穷玩家玩玩呀，怀旧一下呀，可以吧？
来自东北的雪人说： 攻略的话，如果有合适的时机，我们会考虑推出的。至于文章嘛，已经有在登了！



醉翁之意不在酒，在乎山水之间也。

声明：

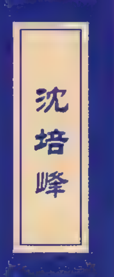
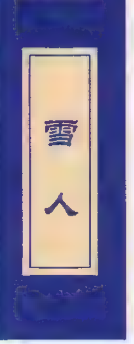
以下文章的作者被不慎漏登：

1、网球王子 mmco
2、青之天外特稿 mmco
3、GB不灭传说 capcom世界网站

在此予以补登，在向他们致以深深的歉意的同时，也向他们为我们作出的贡献表示感谢！

不久前，我妈为了让我戒电脑，帮我买了随身听，后来又为我买了SP，现在为了我戒SP，又要买什么呢？
梁嘉良：16；男；537000；广西玉林市民主北路39号；兴趣：电玩、篮球、看书；



 游戏名 / 评论人	口袋妖怪·火红 	口袋妖怪·叶绿 	逆转裁判3 
董国峰	任天堂的杀手级软件，除了感动只有感动。以第一作口袋为蓝本再制作的新游戏，保留以往故事情节的基础上对游戏各项进行强化，同时配合新型对战周边将游戏的卖点推到了最高潮。最强作完全复活，对自己有信心打破以前的1000小时记录。	和火红是一样的再制作孪生篇，唯一不同的地方就是出现的妖怪有些不会一样，要想收集全部的妖怪就必须要和这款联动。这个就是任天堂伟大之处，让买了游戏的玩家主动找朋友交流，让家长不会担心小朋友以为自己玩游戏而变得孤僻。	游戏以数年前以成步堂龙一第一次和绫里千寻的相识开端，虽然不是什么好事情，但是对前几作的FANS而言确实是有不小的吸引力。因为游戏类型的限制，对大多数人已经没有什么新异，因此本作给人的感觉就是剧情方面难度要提高了些。
 沈培峰	对于从前作就一路玩过来的玩家，本作的更大意义多半是怀旧吧！虽然画面的进步是显而易见的，但是老任对游戏的系统和其他方面并没有作以加强，游戏中增加的“帮助系统”对于老玩家来说意义不大，看来老任还是着力于扩大自己的“怪物”消费群体啊！	和“火红”同日发售，首周总销量达到95万5337本。绝对是“怪物”级别的游戏软件。内容和系统方面与“火红”并无差异，所以玩家只要购入一款即可。当然，如果你有收集癖的话就一并买进吧！不过要当心，该游戏可是时间的“终极杀手”啊！	从游戏公布之日起我便对这款游戏起了“觊觎”之心，现在自然要迫不及待地体验一下咯！剧情虽然庞大却丝毫没有杂乱之感，而且与一代和二代的衔接也是恰到好处，不过对于不懂日语的玩家来说，该游戏着实苦手，该怎么取舍还要您自己决定！
 雪人	妖怪来了，大家快上去抓啊！任天堂还真是惟恐天下不乱，只怕玩家腰包太鼓，竟然放出了旗下的吸钱狂魔来扫荡玩家的储蓄卡。对老玩家来说，本作让他们备感亲切；对新玩家来说，本作也绝对可以让他们满意。看来，老任确实是要在新的一年里抓紧时间来赚钱啦！	老任就是这样啦！每次放出妖怪都是成双成对的，好像生怕它们太孤单了似的。可是，这系列的玩家可就惨了！不过，游戏的确是很吸引人，也难怪那些FANS会大把大把地掏银子了！俺因为时间关系对本作研究还不是很深，所以，真的很佩服那些本系列的达人哦！	除了那些熟悉的人物之外，本作也成功地刻画了不少新人物,而且基本上成功地向玩家介绍了前两代以前的世界和一些此前不明的人物关系,使玩家对整个系列有了进一步的了解。总之，这是一款懂日语的玩家不能错过的佳作，不懂日语的玩家嘛，请看掌机迷的攻略吧！

游戏名 / 评论人	马克斯·佩恩	银河战士	指环王3
			
董国峰	以PC成名游戏的名字非要制作到GBA上，结果就出了这个除了名字响亮玩着却不怎么样的游戏。游戏方面虽然把马克斯佩恩的慢动作镜头等玩法保留了下来，但是这个掌机的3D机能实在就是那两下子，实在提不起兴趣来玩这个游戏。	虽然是FC的移植版本，但是从任何地方也找不出一点毛病，就像《口袋》移植作那样完美一样。游戏从各个方面都远远地超过了原作，不管是画面还是音效，唯一不变的就是拥有同样的操作的爽快感。任氏游戏必精品一点不假。	好像是合理利用剩余价值的产物，而且一直给人一种笼罩在某个PC经典游戏的阴影中。这次在游戏中同屏下敌人的数目看起来增加了，不过画面依然是老样子，这个就是硬要使用3D的后遗症吧。大概只有电影FANS会打通吧。
沈培峰	PC上家喻户晓的FPS游戏转战GBA。这次，制作厂商将其制作成斜45度的俯视动作游戏，从而有效地回避了GBA那薄弱的3D机能，本作保留了原作的大部分元素，例如全程语音，慢动作等等，同时鲜血飞溅的场面也完全再现出来，儿童不宜啊！	伟大的《银河战士》再次回归GBA。游戏上手容易却充满了挑战性，对操作技术和操作时机的把握是游戏的重点。剧情方面既有移植(FC一代剧情)又有原创,在原创部分“潜入”的要素得到了加强，颇有MGS的感觉。FANS必玩之作。	游戏和前作一样依旧是“大菠萝”式的，所以一般玩家都能够轻松上手。游戏中可以让人体验到斩杀的爽快感和那种横扫千军的成就感，很是过瘾！同前作相比，本作对人物的能力作了些许的调整，游戏的平衡性得到了较好的改善。
飞月	可以看的出来该作在制作上下了很大的功夫，力求保存原作的原汁原味。但迫于GBA的机能所限，画面的水准还是有所下降。奉劝大家最好不要期望可以在小小的屏幕中找到PC上的感觉，不过如果你只是想打发时间的话还是可以小试一下的。	《银河战士》毕竟是《银河战士》，一旦出手必然不同凡响。虽然该作的主要关卡设计变化不大，但却彻底强化了游戏音效和画面，并加入了大量原创新内容和新关卡，不管你是不是该系列的FANS都值得入手。	似乎只要笼罩在《指环王》这个响亮名字的光环下任何东西都能大卖特卖。虽然拿电影的水准来要求这款游戏有点不太现实，但除了角色能力方面稍有调整外，该作与前作相比基本没有什么大的改进。《指环王》FANS类玩家专属游戏。



任性贴图区

建设中



↑龙珠Z舞空斗剧 安健 河北省

虽然对这款即将在GBA上登场的2D格斗游戏没有报以太大的希望，但还是义无反顾的支持！

↑女神候补生 陆嘉雎 上海市

女神候补生是还不错啦，但比起已经落入俗套的少年与机器人的设定，飞月还是比较喜欢杉崎由绮琉的另一部作品D·N·ANGEL。



↑不二周助VS鱼 彭开彦 重庆市

看不二周助那副咬牙切齿一脸紧张的样子，仿佛他才是案板上那条待宰的鱼。



↑我的口袋经历 张蒲林 河北

确实是悲惨的经历啊……呵呵。飞月一向对口袋系列恨之入骨，收集起来真是烦死人！我恨口袋妖怪！

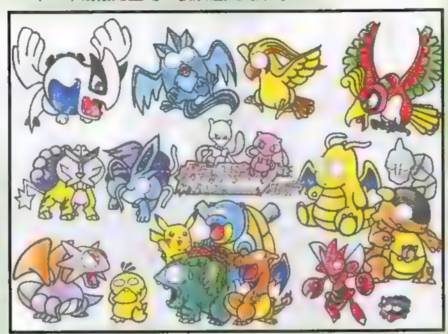


↑SP一族的酷 韩冰 大连

如果真有这种装备的话，记得一定要寄一套给我哦，尤其是那条卡带腰带确实是酷啊，呵呵^-^！

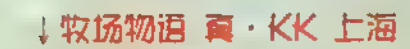
↓口袋妖怪大集合　梁荣敏　广东

一个一个栩栩如生的口袋妖怪真是太可爱了！



↑牧场物语婚礼——你选谁　陈欢　广东

转达你同时也送上我对牧场物语制作者和汉化者们的敬意。你笔下的女孩似乎比游戏里还要漂亮哦。



↓牧场物语　真·KK　上海

像这样一个傻小子居然有那么多漂亮女孩排队等着和他结婚，真是幸福到家了。





↑很受伤　杨伟　北京市

飞月非常欣赏这种用朱德庸式的画风描绘出的朱德庸式笑料，希望作者能够再接再厉创作出更加幽默有趣的作品。



飞月灌水

首先，飞月要感谢大家的支持，否则也不会有这么多出色的画稿送给大家养眼。其次，因为很多画稿寄到飞月手中往往已经和信封分了家，所以请各位务必要在画稿背面写清楚作品名、姓名、地址和邮编。最后，就是字迹一定要工整清晰。来稿请寄“北京安外邮局75信箱　掌机迷任性贴图区收”。

黑衣の死神

高三生活随手记



“高三的世界，就像一堵无形的墙，让我不得不与我生命中另一个最珍爱的东西分隔开，整天埋在书山题海中任时光如同重复放映的黑白电影般不停的走过去，然后在我夜深人静的时候听到自己胸口寂寞的敲击声……”

小档案

笔名：黑衣の死神　原名：冉剑峰　年龄：18

1986年生人，现就读于四川省万源市第一中学；

爱好：TVGAME,MMORPG,上网,还有幻想(其实是发呆吧

喜欢的食物：火锅和海鲜，这辈子最爱吃的东西-_-b

最爱的游戏：喜欢的游戏有很多，但是真正发自内心热爱的游戏只有纹章系列

喜欢郭敬明的小说，孙燕姿的歌曲，拉塞尔克罗的电影，佩服加贺昭三和宫本茂的[illegible]

乐于付出，并期待收获。 常驻于火花天龙剑论坛bbs.fireemblem.net

现在我才发现时间真是一种奇妙的东西，小学.初中时用积攒的零用钱买电软，和几个朋友因为几个很幼稚的游戏问题而争论半天，以及一款新的FC游戏就能让我们几个足足兴奋一个星期的岁月，现在不时还会如同电影一般，频繁地在我的脑海里闪现……

结识《电软》也是缘于那篇“纹章外传”的攻略，现在要去回想那时的情景已经很模糊了，只记得每个月都天天盼电软，买到了都要看很多遍（虽然当时很多名词自己都搞不懂－－；），然后再把它们整齐地放在书柜里……当时几乎是把《电软》视作一种圣物吧（笑），不过现在我还反而没有以前爱惜杂志了，有时翻翻过去的杂志会发现96年的《电软》比01年的还新（汗）。而现在呢，买电软已经成为了一种习惯，每隔半个月，习惯地到报刊亭拿书，有时候买了很多期了才抽出来时间去一口气看完，然后把它们放在依然整洁的书柜里让它们静静的沉睡……

其实，我从来没有想过自己的文章能在电软上发表，每次看到自己的文章，都有点飘飘欲仙的感觉（笑），一切都缘于高一那次我本来是抱着必死的决心给编辑部的那个要求投稿《封印之剑研究》的电话，当然，我要感谢PERFECT，是他给了我最大的信任，后来自然而然与风林相识，然后我便成为了《掌机迷》的作者。但是对我来说最大的收获不是能通过自己的劳动来换取稿费，当然这也是一个方面，不在乎名利的人几乎是没有的，我承认我是俗人:p，而是我能认识这么多朋友：PERFECT、风林、云云、SHINING、Lofty Boy、CAB、还有很多很多……有时给编辑部一个电话就能听到PERFECT在那边谈FF11多么好玩啊好玩啊；在Q上和风林贫嘴然后双方一起大笑；和云云在电话里用四川方言开着各种希奇古怪的玩笑；在Q上逗Lofty Boy然后等他狠狠的B4我之后再B4回去；还有和CAB大谈上海的JS然后又谈起在上海的友人李君工作的游戏专卖店然后，他感叹唉现在世风日下JS越来越多，要是能像你一样有个在游戏店工作的朋友该多好啊……

我是个有双重性格的人，有时，我的嘴一刻都闲不住,有时，我会一个人坐着发呆一整天都不说话。我最喜爱的游戏人物是《烈火之剑》里的白狼罗伊德，一个很悲壮的反派角色，在玩《烈火》那段时间我经常反复去玩他出场那几章，然后反复品味制作人表达的人性理念，于是《掌机迷3》那篇近乎于莫名其妙的“烈火同人传”就这样诞生了，其实那篇文章是为某友人的同人小说作铺垫的，文章内容自然也是黑之牙家族



的故事，不过因为内文实在太长（两万多字）被风林小样无限期搁置了– –;（立刻从北京飞来一记板砖）文章当然很精彩，我拿给Lofty Boy这种好像成天都在傻笑不会哭的小傻瓜（立刻又从贵阳飞来一记板砖）看后他都说“太感动了，我差点哭出来”。

我之所以会喜欢《纹章》并不完全因为是她的战略性,高难度；主要在于她对人性的刻画，对战争、正义、亲情、友情、爱情的描写；几乎纹章每一作的剧情都很精彩，都非常值得回味，每玩一款《纹章》,我都会深深地去体味她的内涵，她所讲述的那一个看似平淡无奇又比较老土的故事里所蕴涵的真谛,然后再把它们用文字记录下来,不时的看看,同时也借此怀念逝去的岁月。(好像这样也间接提高了偶的写作水平啊,HOHO）

我周围的朋友在我的带动下也有不少人玩《纹章》,但他们几乎都是从《烈火》开始的,每次我和他们谈烈火的人物啊,他们都会不约而同地说：“小样,我知道你很喜欢白狼,但是我们都发现你很像海克特鲁,将来上了大学你去COSPLAY吧,绝对像的说”然后集体被我放倒– –。

现在，我已经高三了。

郭敬明在他的书里说“高三就像是炼狱，频繁的月考就像翻来覆去的死，我们就是坐在地狱里仰望天堂的人，只等待那个时刻，然后该上天的上天，该入地的入地”。

现在，我每天坐在教室里，不停地做题再做题，或者看着窗外整节课整节课的发呆，然后想上海想上大想海运想华东理工想得我心痛。去年暑假我去了上海，也去了我梦想中的上大，海运和华东理工，同时也得到了上海的友人李君最大的照顾，我所有的朋友都说只要我用功绝对能够在高考中一飞冲天再次回到上海；我自己也相信自己的实力并且努力再努力，现在看来，教室里已经挂起了“距离高考还有99天”的倒计时牌，看来，我的“真·最终之战”已经越来越近了。（笑）

高三的生活很枯燥，但是很充实。

我不知道等待我的结局是什么，但是我会永远乐于付出，并期待收获。

祝福所有的读者，感谢你们对我的支持和鼓励，谢谢你们；同时，也祝福我自己。

附笑话一则：

某日，偶与朋友们去买新杂志，《典藏2003》到货……

WANTED：我说黑衣啊，这书你应该已经买过了吧?

我：对啊，北京寄过来了一本，你也要买?

WANTED：当然啊，僵尸也会买的吧?

僵尸：当然买了。

两人交完钱拿书……

我：给我看一下。

WANTED：干嘛?你不是看过了吗?

我（对刚才的话充耳不闻中，不停的翻着书）：哎……哎……

僵尸：怎么了?

WANTED：?

我：哎……真是……杰作啊这，杰作啊……

WANTED（把书抢回去）：我看……

僵尸：什么啊?

我：你们看，杰作吧?真正的杰作啊~~

WANTED（读）：《烈火之剑战术攻略》，大家好，我是黑衣死……

我（奸笑）：嘿嘿……

立刻被后边两人踢飞…………

WANTED&僵尸：小样儿，写这种毒害我们纯洁青少年的东西还敢臭屁，鄙视之！



（PS:合影照的说明……从左到右是释樱、Winson、偶、WANTED、僵尸……而且，我们自己都发现，表情实在是一个比一个傻啊-_-!希望不要伤到大家眼睛才好……瀑布汗ING）

问&答&无双

提问 回答 云云主持

特别更正：上期在云云的自我简介中，由于露脸见读者，兴奋过度，云云不慎将自己的邮件地址打错，实在是不该，这里更正一下，云云的EMAIL地址应该是：yeyunzhang@163.net，有什么问题建议，往这里砸吧，给各位磕头了……

●云云你好：

我是叫陈志伟！网名：桑几维！已经在qq上加你了！你好！我想和你交个朋友可以吗！？我想问你现在gba影视功能的附件出来了吗？价格怎么样啊！我是大学生，我在江苏连云港！我如何买该附件?gba上看电影是我好久前就一直有的梦想！我想也是其他好多朋友的梦想！真是高兴！你也是的！对吧！给我答案好吗？？谢谢你———掌机迷–云云！。。。呵呵！

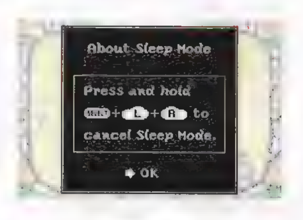
发件人："陈志伟"

<czw2000@mail.china.com>

———如果是经常关注掌机迷的读者就应该知道，GBA电影卡已经正式发布了，目前CF卡转接器需要198元左右，自己得准备好CF卡，当然，有些商家已经为大家考虑周到准备好CF卡+转接器套装了。

●云云你好：

相信很多玩家都经历过正在玩GBA突然有事要离开按了暂停，可回来时GBA屏幕已经黑了和关了机一样，但电源灯还亮着。很多朋友不知该怎么办只好关机重开，为此丢了打了很长时间的游戏记录，甚至以为机器出了故障。我也经历过，在我反复的实验下终于发现了其中的奥秘。原来那是GBA的自动屏幕保护，只要同时按下"L+R+SELECT"键就可以回到原画面了，再按一次就又回到屏幕保护状态。不信你试试(笑)。



发件人："王小强"

<wangxiaoqiang_sp@eyou.com>

———还真别说，您这发现具有历史创造性呢（笑），这个功能的学名叫做"自动休眠"，GBA的很多游戏都有此功能，最出名的有"黄金太阳"以及MARIO系列，黄金太阳的休眠快捷键记得不错的话就是"L+R"，而MARIO系列则是"L+R+SELECT"，善用此功能可以节约电力，为国家作贡献。





Photo by 窗外不归的云 F2.81/14

●云云，你好！我是一名15岁的女孩子，首先我要告诉你一个好消息，我的银灰色SP，经过我的多方面确认，是日本原装的，我好高兴，还有几个问题想问你：

1.SP是不是要等橙色的灯灭了以后在充一会儿为最好？

2.请你告诉我现在最好的烧卡器(价钱无所谓)。

3.还有就是SMS，可不可以在游

因为阴差阳错得到《掌机迷》VOL.10，于是对掌机产生了兴趣，并决定于近期内购进一台。徐磊；16；男；402260；重庆江津市三通街农业局家属院；兴趣：睡觉、游戏、课外书籍；其他：有缘天涯也咫尺，无缘咫尺也天涯。

戏进行中插拔？
发件人： "boboqoqo"
<boboqoqo@sina.com>
———多方面确认？有无亲临任天堂总部找宫本先生瞅瞅？呵呵，是原装就好。

1，没错，多充一会儿无害，不过要把握好度。等灯熄灭后再充半个小时左右就够了。

2，最好的？价钱无所谓（冷汗……）？呵呵，上期掌机迷介绍的F2A Ultra 1G版恐怕是目前最强的烧录卡了。可惜国内这玩意儿少见，你可以关注一下国内的EWINFLASH，也是刚出的卡，外形很酷，适合女孩子用，功能也蛮强。

3，可以的。

●云云你好：

我想问一下，我要买那100块左右的128M的烧录卡，不知什么游戏不能烧录进去（容量的问题），那口袋妖怪宝石中文版我想应该可以烧录吧？
发件人： "康利 林"
<dhkangkang@yahoo.com.cn>
———你指的是灵锐卡吧（总不会是老掉牙的聪明卡嘛），基本上官方发布的128M游戏都可以烧录进去(不要引导程序,也就是不烧合卡），但是像某些汉化过的ROM就不能烧录了，比如火焰纹章-烈火之剑，汉化过的ROM有140M之巨。

●云云你好：

你好！元旦我去重庆买了台SP。别提心里有多高兴了。经过我的精挑细选终于我买了台美版的SP。现在啊他可是我的宝贝，每天只玩5个小时，怕把他累"坏"了，用了两天后发现有个地方有点问题。我的美版SP背后的编号(xu*******)是贴上去的不知道其他机子是否一样。还有就是下来后我找说明书翻来翻去的看，就是找不着和机子相同的编号，难道美版的SP说明书上没有编号。不然就是我被…………55555！我可是存了半年的积蓄啊！！其中的苦大概只有和我同样的玩家才能体会吧！另外还有个问题就是为什么现在的SP里没有搭配耳机转换器，但我不知道其他美版机子是不是这样（其他版本有吗？），我的就没有。还希望云云能抽出时间看看我这封信，如果我的机子是翻新的一个月之内还有机会换的。不求能在《掌机迷》上刊，云云能回我就行了！祝！掌机迷编辑们新年快乐！
发件人： "zytwinter"
<zytwinter.student@sina.com>
———有点问题，如果是原装机的话铭牌和说明书的编号应该是一致的，美版的SP说明书也有编号，你没发现编号？中了招？SP并不送耳机转接器，这个东西得自己买，5-10元而已。



Photo by 窗外不归的云 F2.8 1/2



●云云你好：

有一个问题，很简单的。不过俺不好意思问你，嘿嘿，你是个男的还是个女的？？？？？：）没伤你自尊吧？呵~~~~

先问正经事，GBA的模拟器(VBA1.7）最低配置是？为啥俺家的钝？（俺家配置：CPU：DURON350；内存128MB；显卡32MB；硬盘5400转；声卡是集成的。）阿云，没晕死你吧？穷~~~务必要回答我！俺会献上俺DI初KISS DI（如果是个男的就去死吧.....）。

最后祝你HAPPY NEW YEAR！！！！！！！！
发件人： "于新泉"
<yuxinbeyond@eyou.com>
———以前我用的古董IBM笔记本600，CPU为P II 266，内存为224M，硬盘为4G，跑VBA1.7版基本上能达到80%，少数时候能上100%，由此可见VBA对PC硬件配置要求不高，你家的毒龙350+128M内存应该来说可以跑动VBA，至于你说的"钝"，那是自然现象，谁叫咱们穷？现在俺愁的倒不是配置低，而是目前用的APPLE IBOOK上没GBA模拟器，这可真叫一个烦啊……

●云云你好：

我有个问题想问你，为什么《口袋怪兽 红蓝宝石》以及《宝石386完美中文版》精灵战斗中没

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22979861

有精灵名字而且逃跑时不出声音，（就是嚓嚓声）是因为模拟器的原因还是就这样呀。要是模拟器的原因该怎么调？（我的是VBA1.7)拷入烧录卡问题是否就能解决？
发件人："wangqi_max"<wangqi_max.student@sina.com>
——帮你问了口袋吧站长"皮卡秋"，他给了以下回复："没有名字是因为中文字体占的位置较多，汉化时无法加入位图吧，这个和模拟器或者烧录卡都没有关系，是无法解决的，只有日文和英文版才能出现名字。至于声音，以前没有注意过，好像宝石版没有这个功能吧。"在此对 皮卡秋 表示感谢。：）

●云云你好：

在下有一事相求，GBASMS记忆棒是不是要在玩完游戏关机后再重新开机才能够拷贝，但假如卡里的记忆电池完全失效那就不能拷贝了是不是？望能回复，在此谨谢！
掌机迷忠实读者 掌机爱好者 林强
2004年元月
发件人："林强"<llqlk88@tom.com>
————咳，没错，由于这玩意儿必须要在开机后进入游戏之前设置拷贝，所以在游戏过程中是无法进行COPY的，另外，卡里的电池如果完全失效那关机后进度就不能保存了，所以呢，SMS也无法备份存档了，但是你可以试一下四键重启功能，也许有效。

●云云你好：

展信好！我在10月份左右买了一台日版的蓝色SP。可电池用EZ1256M只能维持4小时，可用D卡一试，确在8-9小时之间。后来我以为是EZ1的事，所以就换了个EZ2PS256M。可一试才能用7小时左右。我的SP的电池与你们在PG4中放出的图一样。你帮我分析一下，是电池的缘故呢，还是卡的缘故？亚版的电池放在日版的机器上能用吗？还有我的电池在第一次充电过程中玩过一次，受影响吗？而且我的电池都是等灯灭了再冲，而且一充充一夜。另外我的电池只冲2:20分就自动断电了。问题稍多，请云云……
发件人："sikaoemuofu"<cloud007.student@sina.com>
————不是电池的问题，应该是卡带的问题，电池和机器其实是不分版本的，主要是变压器要分版本，你不应该第一次充电过程中就玩，那样对电池有一定的伤害，电池充两个小时二十分正常。

●云云你好：

我看了掌机迷也有8期了，看了烧卡器的介绍也越来越心痒了，现提个问题，听说GBA上有fc的模拟器，那有没有sfc的模拟器呢？如果有的话，该烧卡器是哪个公司出的？还有，请问有无黄金太阳3的消息呢？期待阁下回答，谢谢！
发件人："Mana Lee"
<lishiwei@vip.citiz.net>
————之前网上放出了一个名为"SNESBOY"（简称SB）的SFC模拟器，实际上是恶作剧，874那人……在万众瞩目之下，真正的SFC模拟器终于横空出世，那就是PocketNES，详情请参见本期模拟汉化站……黄金太阳3开发中。

●云云你好：

有的D卡存档，为何不能存到记忆棒中？还有一些一关机就丢档，咋办？你是怎么用记忆棒的？现在有部分D卡不能存档，那烧录卡会不会也不能存档？是D卡的问题，还是ROM问题？EZFLASH呢？EZ2，128M要多少钱？望回复。风林兄怎么联系？
发件人："风 间仁"
<jin851224@hotmail.com>
————D卡这玩意就是这么糟，咱们都认了，呵呵，早先不是有句话说得好吗？买Z版游戏，是走康庄大道嘛，要质量好，买Z版得了。咱们怪谁？怪自己吧。关机就掉档的卡备份存档比较难，我建议你还是用用四键重启看看。烧录卡一般情况下不会掉档，所以我觉得有烧录卡就没必要买记忆棒了，因为PC端软件的备份功能是最好不过了。不过有些特殊的ROM刚放出来时大多烧录卡都不能存档，这个可以通过软件打补丁来解决。EZ2似乎没有128M的型号。

●云云你好：

我在看过这几期《P。G》后，觉得SP很有发展的潜力。打算在近日购入一台SP，但我现在仍有一些关于SP的问题向你请教.1.原装的SP在我这里卖950元，是否合理？2。听说SP的背光灯是一种小型节能灯，不知SP的背光灯寿命多长？烧了怎么办？3。SP能否不用SP来替电池充电？如果能的话需要什么配备？价格多少？4。还有那记忆棒，不知能储存多少个游戏记录？能保存多长时间？在这里先谢谢你，并祝你新年快乐，万事如意。我的QQ：312172353。
发件人："02.03212"
<lp.peng@tom.com>
————1，Faint，超级不合理，你们那的BOSS怎么这么没人性？2，目前还没发现有SP前光损坏的实例，老任的东西一向经用，估计能用好几年吧。3，目前有这种充电配件，50元以内可以拿下。4，分容量不同，目前有4M和8M两个版本，再分游戏存档不同存储进度个数也不同，十几个应该够大家用了吧？由于是采用芯片记忆，所以保存几十年都不变质，新鲜。

●云云你好：

我看杂志很久了，很喜欢你们。好了切入正题。

我的GBA买了有一段时间了，但现在出了一点毛病。在液晶屏幕的下方出现了一道约1.5毫米的黄线，给人的感觉好像整个屏幕上移一样，开始我也这样认为，可现在屏幕上面也有了黄线的存在，请问这是怎么回事？是不是液晶屏幕有毛病了，能修理吗？换屏好换吗？什么价钱？值得吗？

还有我的GBA在戴上耳机游戏时有很大的电流的嗡嗡声，我用的

以前都写过啦！气死我了，寄了那么多次明信片都没有见到刊出我的名字，天理何在啊？我最后一次写了，这是完结篇，再见！
叶星；22；女；471003；河南省洛阳036信箱42号；兴趣：GBA；

是北通的充电电池，这对机子有影响吗？
请详细作答，在下感激不尽。谢谢！ 祝：杂志越办越好。
发件人："jackie827"
<jackie827@sina.com>
————你这种问题有好几种可能，也许是屏幕坏了，也许是主板坏了，但是最大的可能是屏幕坏了，这就比较麻烦，目前没有单独的GBA屏幕卖，你只有等那些拆机的换了。用组装充电器那是肯定有影响的，所以嘛，戴耳机时才会有很大的电流声，也许现在的电流声只有在用充电器时才有，但是以后慢慢的，不用充电器时也会出现，呵呵。

●云云你好：
帮帮我啊，我春节想入手1个256M的烧卡器，我看中EZ和XG系列，你帮我选选！是买EZ2PS还是XG2-Turbo？春节时，EZFA会在中国卖了吗？XG的PRO有卖的了吗？帮我参考参考！谢谢（不考虑钱的问题哈，春节有钱！）再说说它们两种系列的用法，谢谢了哈！我知道这有点多，我们都是重庆人，你就梗直些啊，我好请你去"小天鹅"吃火锅，嘿嘿！
另外祝愿大家圣诞快乐，新年快乐，春节快乐！谢谢了啊！！！
发件人：<zhoushizhu@sohu.com>
————重庆人哈？火锅把你嘴巴都要吃麻，呵呵。重庆XG-TURBO似乎不见有卖，EZ2PS倒有卖，EZFA上上期不就说了么？已经全面攻入大陆市场了，重庆解放碑邹容路的铭涛电玩有卖，其他地方倒没见着。XG2-PRO仍在开发中。

●云云你好：
"掌机迷"好啊！本人正在北京读大学，最近刚买了一台GBASP，看到你们杂志上介绍烧录卡，觉得只有拥有了烧录卡才可以发挥掌机最大的功能。于是我决定用过年的不义之财买一个烧录卡，但是对烧录卡不是太了解，看了你们书上的介绍更是觉得眼花缭乱，无法选择希望能把市面上的烧录卡做个详细点的介绍（烧录速度，耗电量，功能用途），最好是把价格也列举出来，让我可以选择一个比较划算的烧录卡。谢谢你们了！
发件人："allanjfk"
<allanjfk@sina.com>
————把no.1-no.10掌机迷都看完了你也就懂了。

●云云你好：
我是《PG》的忠实读者，我近日重新打机战A，我是用男主角的格斗型专用座机的。当我打到28话时(不记得是不是了，-_-b)，我把发同盟拳的5人全升到99级，力气150。我先将全部敌人消灭（除了那架绿色的发浮游炮的BOSS外），然后我用其5人围住BOSS，用多蒙向BOSS发同盟拳(此时同盟拳显示的数值是9999)，谁知BOSS中了同盟拳后竟伤9千多？而且BOSS还击多蒙竟伤0？？这令我很困惑，战斗画面结束后，转回地图画面，我查看BOSS的状态。奇怪了，BOSS的HP已经是0了，但他没有爆炸。我又重新读取进度试一试，但已回恢正常了。我再次读取进度试了一次，哎！怪现象又出现了！！！我想请问一下这是卡带问题吗？？但我觉得很有趣！^o^[可能的话你可以在《PG》中登这篇文章吗，小弟感激不尽]



发件人："逸豪 曹"
<hao09192003@yahoo.com.cn>
————D卡魅力无限，玩得就是心跳……

●云云你好：
尊敬的云云大师！我想问一下GBA卡带的电池的存储原理，现在市面上卖的都是盗版卡，里面有一块焊死的电池，这块电池如果没电了怎么办？是不是像烧录卡那样靠GBA机体的电池在游戏时对其充电？我对GBA硬件了解甚少，麻烦给予帮助！！
发件人："metal.gear_520"
<metal.gear_520@163.com>
————D商不会好心地为咱们D卡同志设置充电电路，这点你要坚信。基本上所有的D卡电池在出大地集团生产线时都已经被焊死，所以想换电池难度有点大，但是有少数卡可以换电池，需要点技巧，修炼吧。

●云云你好：
我是《掌机迷》的一位读者。受到《掌机迷》的影响，我也想买一部SP，但我有几个问题，望云云指教：1、翻新机就是二手机吗？现在SP的翻新机多吗？2、怎么分辨原装和组装电池呢？可否发1张日版原装电池的图片给我呢？3、到1月份SP大概要多少钱？有的

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22979861

飞月：你看，你怎么就那么着急呢？我才来多久啊，以后有我在，争取不让女玩家的留言落空！今后也请多多支持！

问答无双

BOSS说没货要交定金拿货，请问安不安全？非常感谢！！
发件人："麦嘉拢"
<mjl5g99@tom.com>
————1，二者还是有区别的，翻新机是在二手机的基础上换外壳做手术而成，翻新机多么？呵呵……看看上期PG吧。2，以前刊登过鉴别要点，主要就是外观、做工、编码、使用时间这几点。3，这不一月都过了，SP的价钱还是如此800多嘛。这种BOSS……看你和他熟悉与否吧。

●云云你好：
我有一些请求．我们这里经济落后，电玩业也很不发达．唯一一家电玩店的老板心黑的没得说，东西贵的惊人啊．而我又没有那么多零用金，一架GBA已耗尽积蓄．连盗版卡带也买不起，至今只有恶魔城-月之轮一卡．但却一直购买着《掌机迷》．看着GBA上的无数游戏，却不能玩，这种感觉真是难熬啊！不知哪一期上，你说你拥有所有的烧录卡，这真令我羡慕不已．我想你能不能转让一套给我呢？只要能用就行，价格相信你不会坑我的．所以我很希望你能答应．最后，不管你能不能答应，我都谢谢你，希望《掌机迷》越办越好！
发件人："csy"
<baiyecsy@eyou.com>
————国内GBA玩家像这种情况的不是少见，想我当初为了一个GBC也是折腾了大半年，很想帮助这位读者，可是很抱歉，云云的这些卡都是有用的，像我们经常都要做测试，有时候没有卡是很苦恼的事……我建议你可以存点钱买灵锐卡玩，便宜又实在，玩完了花三五块钱又可以换游戏。有时候挫折和伤感是成功的必要条件，祝你好运。

●云云你好：
云云好，撒偶有一问想请教。为什么偶在网上下载的rom都只有6-7兆，而电玩店里卖的卡都是少则32，多则128呢？？谢了！
发件人："田野"
<dragon2001_81@sohu.com>
————有个规则就是GBA的容量换成PC的容量要除以8，也就是64Mb的游戏到了PC上也就是8MB（实际上大多数64Mb的游戏在PC上只有3MB多）。

●云云你好：
"窗外不归的云"(我没说错吧!)!看了你们的"封神榜"栏目后，看的我心痒痒的，我也想来参加参加，只是我还有一些疑问所以向您请教请教!我想上传的游戏是街机的，不知道行不行，游戏的名字叫《恐龙新 世纪》，我的最高成绩是不去血不死一命通关，想请您看看合格不合格！如果行的话，我把我的资料寄过来！ 还有我看了VOL.4这一期的超级马里奥A4的最强最详攻略，我觉得有一个地方的攻略方法我还有更好的意见，就是第94页中的2-1关的城堡攻略中，（书中说对付幽灵的方法是我动它不动，在一些需要等待的地方可以通过不断的左右晃动来躲避幽灵的困扰）其实不用这么麻烦，当有的地方需要等待并且有幽灵 出现的时候，只要面对它不动就行了，背对着它它就会追过来，只要面对它它就不会动了！见笑！
发件人："缪捷"
<street_dance@tom.com>
————您要来参加掌机游戏封神榜？呵呵，您是把街机捧在掌中玩的么？在封神榜成立之初我们就给封神的游戏划了范围，也就是只有掌上玩的游戏才能参加封神，比如以前风靡全国的老俄罗斯方块儿，还有您手机中的游戏这些才能参加封神。MARIO4好玩儿，这游戏可把某些烧卡器给考住了。

●云云你好：
我是内蒙古的，我门学校根本没有玩GBA的，所以我想去北京……我想知道什么叫一卡多人联机？（是不是很蠢的问题？）我根本就没联过机……我们海拉尔没有几个有GBA的。
来自：ほてふゅ炫 QQ：88490083
————条件艰苦，更应珍惜难得机会，每期一本掌机迷是大伙儿的精神圣地，啥？伊甸园，呵呵。所谓一卡联机，也就是某些卡带所具有的特性（多现于NINTENDO家出的游戏），可以让一张卡带支持多达4个玩家同乐，如MARIO赛车以及MARIO系列所带水管工MINI GAME，其实是用到了GBA的256KB内存，有卡带那个机器将游戏数据传输到没有卡带的GBA内存中，这样即使没有卡带那些GBA也能和有卡带的GBA一起妈妈咪了。但是大多数联机游戏是不支持这一模式的，比如胜利11人、KOF、街霸等。

●云云你好：
对了，想问你一下，任天堂的DS你说能不能听MP3和看电影啊，像PSP那样，兼容NGC的软件吗？
来自：欠K男孩2004QQ：287378814
————NDS的主机一向神秘，在其没有官方公布前，我们的推测都只是臆断吧，但是按照任天堂的硬骨气以及铁作风，NDS应该不会随大势学PSP吧，它毕竟是讲究游戏性为先的，那些多媒体功能不提也罢，我有我卖点，咱和SONY各不相干——这是对是错，是好是坏？兼容NGC？估计难，机能难，毕竟NDS是掌机。神游也就是N64为止，难不成NDS还能兼容？凡事有度，量变达成质变，更何况每个机器都有其特定销售人群，厂家有其销售策略，各个机型要拉开档次嘛。

●云云你好：
最近刚入手一台GBASP，不知

抗议：这期的海报我太喜欢，两面都喜欢，问题来了，怎么把两面都贴到墙上？
蒋柏荣；17；男；232001；安徽淮南田家庵区人民南路金太阳网吧；兴趣：游戏、吹大象；

是原装还是组装的。特此请教云云兄。GBASP上有made in china，打开电池为白色，无出现“FOR”，但SP上面的数字是“W_AB6”，同时VOL4中介绍的电池不一致。不知该电池是否组装。不知云云兄能否把组装电池同原装电池的图片登出来好进行分析比较。

不知怎么的，光明之魂2中“恶魔的塔”上去便死机。是不是要炸弹悬浮机关？可是炸弹怎么投也投不到。云云兄能否在秘技登出通此关要点，如果有影像那也会帮不少菜鸟级玩家的。

经网上下载玩了N天FIFA2004（GBA版），发现其难度不是太高，不知难度为HARD打了电脑“5-0”算不算高手？

我想肯定会有不少菜鸟级玩家埋怨前几期攻略有点不详细。在这里想特别指出2个，1、《新约·圣剑传说》，我花了一个星期也没有遇到书上说小偷抢老奶奶的东西这个任务。2、《光明之魂2》有很多悬浮机关，都是可望而不可及的，也不知耗费我多少每个300元的大炸弹。 福建 某读者

————GBA SP没有原装组装之分，可以说原装OR翻新，SP都是MADE IN CHINA，MADE IN JAPAN倒是没见过，不过听网上的朋友说有？不知道，眼见为实。电池数字不同？这每个人的样子都不同，你还要求电池的数字一致？恐怕到时候真一致了就像现在的翻新机铭牌号码一样，你就要哭了。

●云云你好：

我是掌机迷的忠实读者，也是你们的老朋友了，看了你的文章，感触很大，想买几样东西，请你来看看值不值。老板说有SP的电视转换器，有他可以在电视上玩，还赠一个手柄，说能两人一起玩？真有吗？卖价140元，256M的烧录卡最低价248元，SP摄像头400元，贵吗？SP摄像头用胶卷吗？还是用别的？请您给我答复。还有一个问题想问问，最近为什么没有《学校创造》的汉化情况呢？汉化怎么了？我去老板那买，怎么都没有？

小弟觉得这期的口袋百问有个不足之处，就是没有精灵的图鉴，如果下期能把口袋所有精灵从头到尾都展示出来岂不是更好，用ON多少号来表示，不如把所有精录样子都展示出来，读者看得不是更舒服？希望下期能看到。

天津 陈默

————GBA的周边多，多得吓人，那个SP的电视转接器嘛，确实有，不过你最好是当场试验一下，看看效果，觉得可以就买，看上去不舒服就甭买，很简单，价格还合理。256M的烧录卡248元是灵锐卡，烧游戏需要到店里烧，这玩意儿先期投入不大，后期支出不少，店里赚的就是烧游戏的钱。SP相机高科技，走数码化，400元蒙人，200元左右可以考虑，记住：这东西图的就是一个玩字，切勿当真攀比画质，具体效果请见上期杂志测试。

●云云你好：

1、GBASP除了电池能做假外，其它（内部）地方能否做假？

2、SP玩格斗游戏能坚持多久？那天我去买SP到店后，叫BOSS打开后盖检查了一下电池，BOSS还说现在市面上有4种原装电池，并拿出叫我看，我从书上看到的是3.7V，正负下没带字，并且上下有两个凹坑的电池是原装的，但其它三种我没见过，我机子里带的是AGS-003的电池，它是3.8V，正负下没有字，没有凹坑，回来玩了不到4小时就没电了，这是否是组装的啊，风兄！

3、我没有买外接电源，因为我有一个“火麒麟”，它是否能接在我的SP（AGS-002（JPN/USA）专用AC上给SP充电）？如不能请告诉小弟哪种的好，价钱如何？多谢！

4、SP按每天10小时的时间玩能玩几年？要是按键玩格斗游戏被搓坏能否换？用SP玩格斗游戏就是感觉按键有点不爽，没办法吗？

5、我想SP是任天堂的最终辉煌了，您老人家认为呢？现在先祝愿GAME BOY“X”能在明年PSP发售时销量上击败PSP！

北京 连旭

————1，除了主板屏幕，啥都有造假，这不，翻新外壳闹得正揪心呢。

2，也不是忒离谱，KOF，SF和正常游戏相比少不了多少时间，只是铁拳这真不真，假不假的3D FTG倒费电。GBA SP原装电池有好几种，因为SP版本有几种嘛。只要记住原装电池做工好，有编码就OK，最铁的还是游戏时间，这个咋都假不了。

3，俺都搞不清楚你没用火麒麟那是用什么给SP充电？该不会买的组装电源？其实火麒麟+AGS-002是最佳选择。

4，玩几年？可以玩到给儿子用。能换嘛，GBA SP换了外壳手感依旧，推荐我们的太阳限定版。

5，难说，我是一个有任天堂情结的人，在这个问题上我看准了，心里有数，做事就有胆。

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:229279861

问 & 答 & 无双

提问 回答 云云主持

[illegible]之 木叶村小强们的掌上话剧

查克拉是这样的东西 ——偶只是随便研究研究，其实偶自己都不相信……

接下来的内容，将会枯燥和荒诞到超出人类所能接受的极限。如果你自信你有不断爆发小宇宙的能力，就请细细品读吧；如果你的心里承受能力比较差，那就略过这一段吧！



人体是个多能量的综合体，经络是五脏六俯能量、信息输送的管道，而穴道是在皮肤表面经络的出口或入口。现知，人体生物磁场约10的负8次方高斯，脑磁信号为10的负8次方高斯，心脏信号为10的负6高斯。

能量的获得可由空气、食物和水,一般人都是只利用细胞中「粒线体」（还记得《寄生前夜》么?）作能量的转换：但修炼之士，可以藉由穴道经络,直接吸取宇宙生命能量,活络经络并提高层次。

依照「共生起源说」三十亿年前，浮游在原始海洋中呼吸氧气的细菌，现在就是以「粒线体」的形态生存于我们体内。

在过去偶然的机会中，那些古老的细菌和其它微生物结合了，而且存活在这些微生物体内，做着废物处理的工作，并释放呼吸氧气所取得的能量,以换取食物及接受保护。慢慢地,这些被寄存的微生物体,逐渐演化成更复杂的利用氧气的生命形式。

另外，人体内部最重要的能量运送管道就是「中脉」，上自脑部的「顶轮」，下到会阴的「海底轮」。也就是说，以人类而言，「天气」由头顶漩涡中心大量进入：在平常的站立状态下,是朝下方前进;而「地气」则是由足下进入人体,朝上方前进。

「中脉」共有七个关窍，或称作能量中枢——查克拉，梵文中为「轮」或「光轮」之意。这七个光轮。古印度从下至上依次称为第一轮(海底轮）、第二轮（脐轮）、第三轮（太阳神经丛）、第四轮（心轮）、第五轮（喉轮）、第六轮（第三眼）、第七轮（顶轮）。但是中国禅密想法上却有点出入，认为第二轮是丹田，第三轮是脐元。

此外,顶轮（灵台）道家称「上丹田」心轮（膻中穴）为「中丹田」，而丹田作为「下丹田」。

古印度认为「查克拉」是积存能量的场所，为能量中心，这个能量中心，让一种称为「普拉那」的万有能通过，利用周波数形成磁气振动。古印度人便借着瑜伽，古中国人便借着禅修进行查克拉的能量开发和灵性修炼。

依照瑜伽或禅修方式，守住人体特定的关窍或查克拉，就可见到光轮。难道这也印证了古人的智慧和体验?

此外，所谓「灵疗」，专实上就是维持七个能量中枢——查克拉之平衡，也包括调整技术在内。

「查克拉」活化，可藉正心、正念，并借着呼吸、吐纳和守窍、观想。可观想从第一轮到第七轮,依序为红、橙、黄、绿、蓝、碇、紫的色泽、波长和频率。古印度人认为「查克拉」和相对应的颜色,有着固定的能量周波数,如比较易进行能量的补充。

从现代医学观点，能量补充、活化经络，可以开发大脑功能，激活人体潜能。这种先进的「人体科学」，竟然契合佛家的「神通」实在是宇宙的奥妙。当发挥巨大能量，开启心灵巨人后，对思考中枢（大脑新皮质）、情绪中枢（边缘系统）不但活化、提升,并且协合、互补；IQ,EQ的增进、结合,指日可待,并让人类真正了解「本性」,掌握「自我」。

终于可以抛开那些郁闷的典籍了,谢谢那些可以将枯燥当有趣的前辈遗留下来的资料,我想小睡一会,截稿前请叫醒我!

古今无双！——动漫原作与掌机游戏角色大比拼！

这两天坐地铁上班的路上一直靠玩SP消遣，烧录卡里面始终保存着一个游戏没有删掉，就是《NARUTO-最强忍者大集结》。虽然背负了被雪人和AKIRA鄙视的包袱，但是顽强的我还是在重重压力下叫嚣着"NARUTO最高"。

超人气动画『火影忍者NARUTO』在GBA上共发行了两作：《火影忍者NARUTO-最强忍者大集结》和《火影忍者NARUTO：木叶战记》。虽然个人觉得以NARUTO的题材,做成FTG的效果会更好一些(想想《龙珠Z-天下第一武道会》的商业利润吧），不可否认的是，TOMY公司在AVT和SLG这两种游戏类型上把握得很好，动漫原有的风格原汁原味地浓缩到了游戏中。

撇开严重贫血的后遗症不谈,爽一定很幸福。至少三代火影跟伊鲁卡都只是见识到了色诱术的初阶而已，爽却被一大群仅凭烟雾蔽体的美女包围，人

人和书都是他妈生的，不同的人是人他妈生的，PG是众小编生的。
王宏臻；19；男；200437；上海市虹口区运光路113号501室；兴趣：与游戏有关的一切；QQ：28183128；

间仙境也不过如此！后宫之术从某种意义上来说的确是男性同胞们最喜闻乐见的忍术之一,作为《最强忍者大集结》的首关辅助型BOSS（表面上BOSS似乎是木叶丸），夷的一个巨大弱点就是对于后宫术完全没有免疫能力!如果玩家选择的角色是鸣人,仅用一招后宫术就可以将夷秒杀。似乎相当恶搞的设定,实际上却是与原作动画相当吻合的剧情设置。

身为鸣人启蒙老师的依鲁卡,实力无从考证（下忍导师的实战能力估计有限），但很性感（强调！性格很感人！），也是TV版动画开场部分第一个将人性理念传递给观众的角色。

即使面对架在脖子上的刀，依鲁卡仍坚信不移鸣人绝非懦弱背信的孩子。没有人比他更了解鸣人,没有人比他更贴近鸣人的内心。因为同样的年幼经历，他完全清楚鸣人那隐藏在开朗笑容下的孤寂，在他眼中，鸣人就是幼时的自己，也必将成为一个值得信赖的男人！初回登场的“拉面交情”将“理解”与“信赖”这两个人性闪光点诠释得可圈可点收放自如，也为以后动画走“以情动人”的路线开了个好头。依鲁卡的实力始终没有真正展现的时候,给人留下的印象无非是个援助型角色，为前线冲锋陷阵的战友送送粮草抬抬担架之类。《最强忍者大集结》中出场机会不多，仅有的几个镜头也就是替主角们打打气补充一下HP什么的。更何况《木叶战记》是部强调战略的作品，能力平庸的依鲁卡连做NPC都嫌多余,除非他跟制作人搞好关系,否则以他的人气,再过几年也依然只能缝补衣衫举头望月继续在冷宫深造了

原作里第一个真正意义上的BOSS级角色应该是桃地再不斩，然而在首次的激烈火拼中诞生的人气偶像居然是卡卡西。

卡卡西，一个明明会冲你笑却依旧定位在“酷哥”位置上的角色。让人抓狂的古怪训练方式，不务正业地成天捧着本18禁的《亲热天堂》入神地研究，还有那足以令河马愤怒的迟到理由，根本看不出哪里有跟“酷”这个E世代泛滥的形容词沾边



的地方。偏偏这家伙实力强得要死，保护别人的眼神冷峻，银发高耸，身材又是万中选一，临危不乱,有困难就上有便宜就让，典型的忧国忧民侠之大者戴安娜王妃式公众形象良好的好同志——我看到有女生脸红了。

“同样的招式第二遍对我使用就无效了。”

好耳熟的台词哦。想想那群奋战在十二宫的青铜小强们，第N次，第N+1次……地被“巨型号角”“闪电波”“积尸气冥界波”吹飞。比较起来还是卡卡西说话算话为人可靠些，因为第二次使用同一招式意味着准备乖乖地自杀，写轮眼的复制比扫描仪复印机摄影机都精确得多。

可能是恶劣的TOMY故意调玩家的胃口。人气度极高的卡卡西却无法操控是所有GBA版火影游戏玩家心中永远的痛。《最强忍者大集结》中的战术指导，《木叶战记》中的惊鸿一瞥……杜十娘都没他这么耍大牌。传说中可以切断闪电的“千鸟”无缘得见，希望的筹码全部押在《最强忍者大集结2》上,如果卡卡西仍然无法作为可操控登场角色出现，我发誓一定用千年杀对付TOMY的董事！

桃地再不斩就是如此这般地败给了拥有写轮眼的卡卡西，也借此引发了一段可歌可泣的爱情故事——有粉丝抗议说不是爱情了,好嘛,管它是BL的爱情,还是非BL的友情,总之很感人就是了,很感人。

有易装癖的白和有虐待狂倾向的再不斩是一对好伴侣……呃，不，应该是好拍档才对。二人同属无业游民，以受雇杀人为乐，是江湖上人人为之唾骂的神仙侠侣……又错了！不要怪我满脑子的邪恶思想，实在是白“比小樱还可爱”（鸣人语）加上再不斩临终前那些暧昧到让人脸烫的举动,简直就是对全世界宣布“我们是明修栈道暗渡陈仓”嘛！

就像柯南里的每一个杀人凶手背后都有不为人知的故事一样，《火影忍者》里的每一位反面角色同样有着苦大仇深六月飞雪的悲惨经历。

虽然再不斩邂逅白的剧情很有些抄袭志志雄收宗次郎的嫌疑（连对白都很像），不过宗次郎在见识到剑心的美貌之后，面对木乃伊，很识相地选择了出墙——白就不是了，坚贞不渝地上演了一出足以让BL迷和非BL迷争破脑袋的凄凉悲剧。

双臂尽废的再不斩，眼睁睁地看着白的遗体被别人践踏，终于忍无可忍地用嘴咬住鸣人的手里剑,疯了似地冲向人群。电影式的运镜、极有魄力的画面，还有那该死的动人配乐……能撑到再不斩将死胖子撞入海而不动容已经很辛苦了。

背上被插满利刃的再不斩奄奄一息地恳求卡卡西,请这个昔日的对手将自己抱到白的遗体旁边……下雪了……再不斩艰难地去握白的手……刽子手的眼里泛着朦胧的水雾……杀千刀的动人配乐响起……好安详的表情……

于是……

风林大哥，我把俺的GF GIVE YOU，你把你的SP给俺，OK？庄肖：15；男：215001；江苏省苏州市苏安新村173幢304室；兴趣：玩GBA；风林：那可不行啊！

屏幕前"我的眼睛刚刚进了粒沙子"之类无数的蹩脚借口回响在地球上空。

OK，煽情完了，继续无责任恶搞，回到游戏本身来。既然是占了原作很大篇幅的一对战友，那在游戏中怎么能以NPC的身份匆匆带过呢？好歹魔镜冰晶两次出现，再不斩的速度也够快,这样的对手不算寒酸，两部游戏中都具有一定分量的双BOSS砍得着实过瘾。然而让人比较郁闷的是,期待已久的两人感情描写在游戏中笔墨不多。《木叶战记》中倒是专门有一关任务是供两人发展的,用卡卡西单挑再不斩颇能吸引人，不过TOMY显然对于感情戏兴趣不大,无休止的强制剧情却不能好好的体现原作中凄凉的气氛。《最强忍者大集结》就更别提了,ACT游戏的进程一向超快，对付这两个人不能单靠忍术,封锁对方攻击适时的敌退我进敌打我逃才是正道。

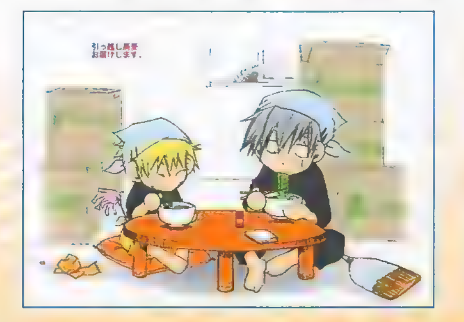
游戏毕竟是游戏，给人的只能是爽快的操作感和娱乐的乐趣根本。因此不能加入过多的剧情铺垫是其硬伤，也是题材所决定的先天不足。尽管无法与原作动漫相比，但是人物的塑造方面一点都不缩水。除了鲜明的人物个性可以从角色的动作表现出来之外，语言上的精练浓缩也可以完美地延伸原有的或乐天或城府或懦弱或冒失或慵懒……

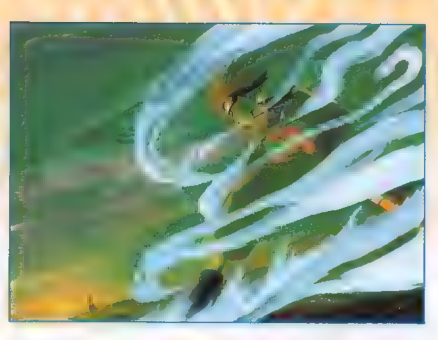
中忍考试的对战环节可谓是TV版动画前30话的最高潮部分，换句话说，也是"人性"碰撞最激烈的部分。

李洛克VS我爱罗，日向宁次VS日向雏田，春野樱VS中山井野……撇开让无数男同胞嫉恨的小白脸佐助不谈，单是这三场对战就足够轰动足够过瘾足够紧张足够赚人热泪了。

小樱头上的发带是井野幼时送的，这对儿时的青梅竹马最终却为了佐助分道扬镳，再次用血淋淋的事实证明了小白脸的杀伤力是可以与飞机大炮相媲美的。

本来这一战在激烈程度上是做没看头的:忍术、体术、幻术全部半吊子的小樱跟只会一招心灵控制术的井野打架,其精彩度甚至还不如泼妇骂街。不过女人本来就是世界上最可怕的生物，动画刻意安排





两个仇人分外眼红地相见，如果此时把佐助赤条条地绑来当奖品，战斗的壮观场面相比会更为惊人。

与其说小樱对战井野是为了争夺中忍选拔权，倒不如说是两个人在借由手里剑和记忆来重新验证友情。

虽然说井野的能力不足，但不妨碍她在游戏中的地位。也许是动画中对井野内心世界的细致刻画足以让观众动容，因此游戏里也赋予了井野重要的戏份。个人觉得游戏本身用不多的篇幅能刻画出鲜活的"井野猪"还是非常不容易的。尽管"身心转换术"的效力与"影子模仿术"相似，但是有效射程要远很多，属于投掷技，擅加利用的话还是很方便的。游戏中仅仅只以BOSS和NPC的身份出现过两回，成为主要角色的希望不大，估计在TOMY看来,井野的装饰摆设性要强于实用性吧。

白眼算得上是木叶村第一流的血继限界，虽然目中无人青筋暴露的造型跟美形完全扯不上关系，但点穴的能力却比得上一阳指。

日向宁次与日向雏田这一场，表面上是分家与宗家的对抗，其蕴涵的辛酸远超旁人意料之外。宁次对宿命的反抗，雏田在鸣人感召下悄悄的成长，宁次父亲为保兄长甘愿牺牲的尘封往事，雏田父亲被弟弟一句"我最亲爱的哥哥"所打动……请无视那没有瞳孔的眼睛，请无视那额上暴起的血管，请无视那没有甄子丹指导的呆板动作——这一场体现的正是两代人对于宿命的观点,以及对信念的执着。

宁次属于高手等级，不幸的是他的长相还达不到主角的境界，被TOMY淘汰是必然的。日向家的悲惨回忆有很大的发挥潜力，掌机游戏无法体现出宏大的剧情背景相当令人扼腕。冷宫型角色的头号替补队员，如果他可以跟随主流戴副有色超薄隐形眼镜的话，他还有可能从游戏制作人的手中咸鱼翻身,否则就只能看到伊鲁卡在微笑招手了。白眼加柔拳,游戏中不是很强呢……

斋藤千穗松下容子CLAMP渡濑悠宇的粉丝们一定无法容忍《火影忍者》的人设：粗眉毛，鸭蛋眼配上五短身材老土发型，简直做路人甲都不配,

更别提我爱罗那个没有眉毛的矮冬瓜了。

事实上，李洛克VS我爱罗这场怪兽大对决，是所有比赛中最惨烈最扣人心弦的。

完全不会忍术和幻术的李洛克是铁杵成针卧薪尝胆闻鸡起舞囊萤映雪的日本忍者版化身，也是家长教育孩子最津津乐道的笨鸟先飞悬梁刺股的生动体现。这一个德智体全面发展的优秀青年奉行的座右铭便是“好好学习，天天向上”。在一直以卡卡西为假想敌的阿凯老师指导下，两人共同见证着北京为悬崖、海浪、夕阳的热血青春。

至于风影忍者我爱罗，体术幻术呈负值增长，但砂之忍术一点也不含糊。作为下忍中实力超强甚至达到中忍以上水平的可怕怪物。我爱罗在与李洛克的殊死搏斗中，本就很不稳定的精神状况一再困扰着他的思想。而孩童时期被父亲嫌弃的回忆以及残杀亲人的血腥往事也让观众见识到“砂送葬”背后的凄楚。

从实力上比较，李洛克绝非我爱罗的对手。然而阿凯老师与李洛克之间那种亦师亦友的感情，以及李洛克本身对信念的执着，都成为一种令我爱罗完全无法理解的动力，激发着李洛克一次又一次地“爆发吧，小宇宙”。

在这场强调速度的比赛里，场面最为壮观，对抗最为精彩，结果最为惨烈，会场破坏得也最为严重（寒）。

李洛克的顽强与鸣人、佐助都不同，那是一种誓要令他人刮目相看的执着，也是精神凌驾于肉体之上的毅力。在遭遇到我爱罗的痛苦记忆之后，《火影忍者》鲜明的人性理念呼之欲出，让观众为之震动无暇喘息。

我爱罗的强是公认的，这种精神不稳定的突变体在理智崩溃兽性大发MAX之后的能力强得可怕，在PS2的激战版里面人气极高，可掌机版一向作为BOSS出现，可恶的能力让人恨得牙痒痒。撇开没什么剧情的ACT版本不谈，《木叶战记》的剧情也只刚进行到中忍考试结束，我爱罗的身影已经悄然出现在所有火影宣传的海报里面了，包括正派角色大团结队伍里也能发现他的身影——不排除之后弃暗投明洒狗血剧情出现的可能性，至少就目前阶段来说，我爱罗想给自己洗清罪名门都没有。砂忍的强者啊，每次出现的时候我都想把SP的液晶显示屏捏碎——啊啊啊啊啊，他又完全防御了！赖皮啦，人家不来了！

智商高达200的奈良鹿丸，其擅长的影子模仿术实际效果却跟井野的身心转换术差不多，TOMY没有能够将火影世界里的忍术魅力完美的诠释出来。忍术的博大精深毕竟还无法通过GBA的小小屏幕来展现，至少——请给我一个21寸的超大屏幕吧！我想仔细感受后宫术的惊人威力啊……

总结陈辞——短短两句话可不是我在敷衍你！

说到恶搞,两款游戏一点都没有给原作丢脸。完整百分百的爆笑演出，即使在BOSS战里面也不忘娱乐一把。鸣人的“影分身术”聚气不满的话，就会分出一个毫无用处的公仔；“鸣人连弹”如果不能聚集一定数量的查克拉，其后果比较可怕：虽然毫无杀伤力可言，但至少基本上可以起到畅通肠道的作用。

其实WS上也有一款火影的游戏,《火影忍者NARUTO：木叶忍法帖》，毕竟WS的人气是无法与GBA相比的。更加恶搞的设定在于《木叶战记》里的一条爆料秘籍：输入相应的密码，不但可以通灵召唤出大蛇丸作为隐藏人物操控，更可以让作者岸本斋史秽土重生……汗一个，不过作者的能力实在是……

一直觉得『火影忍者』称得上是近年来难得一见的忍者题材的动画话剧，说是跟风也好，说是骗钱也罢，撇开PS2、NGC的几版游戏不谈，单是GBA版本的两款游戏就足够体现厂商骗钱的诚意——除了商业利益，火影那些小毛孩也实在够惑人的！

动画与漫画已经是完全不同的两个东西了——经常出现动画作品比原作漫画要精彩或者更烂的情况。而游戏与动漫更是不同领域的产品，至少改编之后就会有如米饭变成扬州炒饭一样完全不同口味……等我擦擦口水，午饭时间了不要怪我……在RPG游戏出来之前，想要欣赏精彩纷呈的故事还是得去找动漫回来看；实在忍不住想要施展忍术的欲望的话，看着那群小强在液晶屏幕里上窜下跳也是件蛮有意思的事情。

《最强忍者大集结2》4月29日即将上市，北京的地铁路途咋就这么短呢？至少让我打完一话再到站啊……

文/绫小路义行



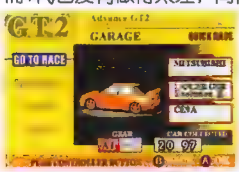
某日，在看GBA上魔戒电影中，老妈看见惊曰：“去年过年买了个五寸电视，今年又有小的啦”！明年是啥？吾炫晕中。
姚琦；17；男；337000；江西省萍乡市府前路五栋7单元2号；兴趣：体育、电影、游戏；

GT赛车3 玩后感



在超级掌机任天堂GBA问世之后，笔者就期待着一款优秀的赛车游戏的出现。如今MT2——这个有着多年赛车游戏开发经验的老公司为掌机版本开发了3款赛车游戏，其游戏的制作水准在同类的游戏里可算得上是最好的了！当然GT3这个在不久前推出的第3代续作更体现出了厂商在游戏的开发时那种一丝不苟的认真态度！

在GT3中，有着许多能够体现游戏特色和机能的各方面要素。记得当年玩GT时的第一印象就是选车菜单，那些赛车做3D感超强的转动画面真时令我大吃一惊，如此的细腻，没有任何画面闪烁和跳贞，几乎达到了PS的画面的效果。再来就是游戏中的操作感了，比起其它的竞速类游戏，掌机版的GT系列保持了一贯的驾驶手感和特点，和真实的赛车一样，可以在比赛前选择自动挡和手动挡，配合GBA的L、R键，合理地使操作变得方便从而在手感上表现非常出色。游戏的赛道画面也一样漂亮，和PS版的GT比起来,除了在背景的复杂程度上有所下降之外（GBA的层次机能限制）掌机版的画面都比较细腻清晰，也从侧面体现了真实赛车的感受。在音乐上，3代和2代的差不多，感觉给人一种轻松欢快的滋味，而1代也没有做得太差，同样运用了语音发车。



要说起GT赛车中的最大优点，那还要谈谈游戏的系统特色。在系列中保留着奖励赛车的设定，如果玩家达到一定的参赛名次；得到某些奖杯或是在完美驾驶模式中达到过弯要求便可以获得各类赛车。这种设置可以让玩家有更自由的选择赛车的空间，使自己的驾驶水平更好地体现出来。同样在游戏里也会奖励一些稀有的改造零件让玩家调试赛车的操控性，比起奖励赛车，这些零件又有着额外的好处，用来提高各类车子的加速性、操控灵活度等方面的能力真是不错的选择，厂商不但为玩家考虑到了游戏的耐玩度还保留了以往主机上的一贯改造特色。说到这儿，也让我想起了掌机版GT的另一大特点——回放功能。这样的一个功能在其它的一些赛车游戏中是没有。定点回放整个比赛过程可以让玩家再次体味游戏的爽快感，还可以让玩家找到自己驾驶的不足之处，如某些过弯的地方看了回放录像之后就可以加以分析和研究，从儿改进自己的驾驶技巧，这样的一个模式真是好处多多啊。在家用机的竞速类游戏中一般也都有这个模式，也是一款好的赛车游戏必须拥有的！

再好的游戏也应该有他的缺点吧。咋看之下游戏的各方面都很不错，但如果你是一位玩过此游戏的玩家就可能会发现NICE过弯的赛道很难吧，的确,本人对其中的第3条赛道尝试了不下100遍,其中要连续NICE过弯是很难控制的，在下研究了许久才知道了其中的过弯角度和速度的把握。这也许也是游戏的一大难点和特色吧，但对于我来说就是个缺点，个人感觉这个模式的难度大大超越了其余模式的难度，真BT……



总体看来GT赛车是掌机上的一枝独绣，如此真实的游戏画面，如此完美的系统设定，如此爽快的比赛模式相信它一定不会让喜欢赛车的你失望。

文：CasTlevania？

鬼眼狂刀体验记



文：C.A.B.

GBA上的动作游戏真是不少啊，经典的游戏也很多，鬼眼狂刀做为掌机上一款伪3D的ACT作品，其游戏素质还算是不错的。作为玩家的我在通关数次之后对游戏的了解非常深刻，它带给了我与众不同的乐趣和游戏性，与其它作品相比，这款游戏有着其独特的魅力。



打开GBA进入游戏，游戏中一共有4位角色可供选择，在武器方面4个人分别可以使用刀、长枪和枪这3种类型。这些武器各有自己的优点和缺陷，游戏中打斗时的效果和感觉也是有很大差别的。游戏中画面与音乐比较协和，不过使用每个角色时音乐都是一样的，多少会给人一点想入睡的感觉，整体感觉上还是比较顺畅的。再看看4位角色的操作吧，咋看之下没有太大的区别，如果您是一位对游戏有过深入研究的玩家而言，其中每个人物的动作设定有着一定的区别，就拿真田幸村与鬼眼的动作技巧相比，虽然同为舞刀的角色，不过在连续砍刀的同时鬼眼只能向着一个方向连击，而真田幸村则能够改变4连击的劈砍方向。红虎的长枪和椎名ゆや的短筒在动作和武器使用上就区别很大。这些在游戏中都表现得相当明显，利用每个人的动作特点和武器优势，就算是反复通关听着一样的音乐也是很有可玩性的。

鬼眼狂刀这个游戏其最主要的优点就是能够带给玩家视觉上和听觉上以及操作上的爽快感。好的ACT游戏在操作上一定具有爽快感，本作也不例外。4名角色的动作不论是在速度和手感方面都堪称一流，挥剑的快感和身体的惯性表现使我深深地被吸引住了……在小小的液晶屏幕上厂商不但把动作制作的细微真实还在人物的运动过程中添加了语音，那舞剑时的“呀、呵”声更表达出了在动漫作品中打斗时的感觉。不但如此，本作还有着超爽快的能量爆发系统的设定，在击倒敌人后便会获得一定的能量，当能量槽满后即可发动各自的必杀技，发动的瞬间其人物会有个全屏的特写，且配合语音爆发出力量强悍的必杀。这使得本作有着强烈的漫画风格，显得非常华丽！深刻地体现出了游戏的特色和亮点，吸引住了不少玩家的目光。

要说起游戏中本人最喜欢使用的角色那就是真田幸村了。上文已经说了他与鬼眼在操作上的不同之处，确实就是这点让我喜欢上了他。在与敌人的战斗中，幸村不但有着华丽的动作而且在必杀上有着更加引人注目的地方，与其他角色的必杀不同，幸村的爆发攻击力并不强而是使敌人昏迷，往往动作游戏的精妙之处就在于此，爆发不强的人物总是有着其自身的攻击优势，这就要靠玩家的努力奋斗而不是单靠一个必杀所能够解决的了。看幸村那4面8方的连砍敌人，敏捷活跃的动作设定，其实有打机经验的玩家一定看的出来他就是游戏中的最强角色吧（这只是我的个人观点罢了，呵呵）。



没有隐藏要素的游戏不是好游戏。的确，在游戏中隐藏道具和人物都是要靠玩家不断尝试和反复练习才能够获得的珍贵要素。本游戏在隐藏物品的取得上有着一定的“难度”，这也是游戏的一大缺点。某些隐藏道具要求玩家要连续玩成几千砍连击才会出现，这要求真是有些过分了，打游戏的时间长了对玩家的眼睛不好而且还不能中途记录，汗……不过总体上看来，这个游戏还是非常优秀的作品，在闲暇之余玩一玩是不错佳选，相信它会给你疲倦的精神带来刺激与爽快。

最近买了一款游戏（口袋妖怪火焰红）然后买了本期掌机迷里正好有攻略，不过没有光盘让我很失望。不过本斯内容很好。刘中贝；12；男；83000；新疆乌鲁木齐市和平北路8号1单元；兴趣：电脑GBA；

十部应该在GBA上复活的游戏

现在GBA上的GAME实在是让人眼花缭乱，让人总有一种玩不过来的感觉。不知大家有没有注意，这些GAME中移植作占了很大一部分，但以前很多让人称道的经典GAME却不多。下面这些GAME是按照GBA的机能（大概）评出的“能够”在GBA上复活的经典GBA（排序不分先后）。如果让厂商来复活的话，修改一般是不能避免的（也有个别的类似于MARIO的几乎不改），姑且称作“复活——变异”吧（生化危机？），只要经典本质仍在，画面音乐加强又何乐而不为呢？

壹 仙剑奇侠传

经典度：10　　移植修改度：1
厂商：SOFTSTAR（大宇）
以前平台：PC、SS

这个大概不用多说了吧，是中国玩家都知道的经典国产RPG。尽管画面在当时技术条件下不是太好，可经典就是经典，不需要挑刺。君不见“新仙剑”讨了多少骂声。夜深人静，捧着掌机反复回味感人的剧情，听着悠扬的音乐，想必是很多仙剑饭兼掌机迷的梦吧。虽然有网友用“RPG工具”制作了“仙剑”，但我想那种尽失原作魅力的作品是不会让仙剑迷满意的；GBC上那部仙剑（只有一半剧情）看来是可以，而GBA的强劲机能一定会让这部经典重放光芒。那么，就让我们期待宣布移植的原混沌星辰成员给我们带来好消息吧。

修改建议：加入“音乐欣赏”模式，其他的都是不容许改D1……

贰 最终幻想1—6

经典度：9　　移植修改度：3
厂商：SQUARE · ENIX
以前平台：FC、SFC、PS

这我们这儿的玩家流传一句话：“国产的没玩过仙剑或国外的没玩过FF，就不算玩过RPG”。这么说来，我这匹菜马是没玩过RPG了（苦笑），因为FF我还没一部爆过（瀑布汗）。但就我这个“局外人”看来，FF能有今天的地位，与前六作的奠基是分不开的，更何况S · E重新参入GBA，不多拿些与FFTA相当的重量级大作（冷饭？）来，实在说不过去。其中1、2代的WS版与PS版品质都较高，在SFC上曾大获成功的4、5、6代也相当不错，对于没玩过FF前几作的玩家来说，复刻一下应该是可行的（当然那还得看S-E的态度）。如果不复刻的话，搞不好会出什么FF1-2、2-2、3-2……的来（汗）。

修改建议：应该来说大部分都没必要修改，但只出过FC版的3代还是要加强一下吧。



叁 心跳回忆

经典度：9　　移植修改度：4
厂商：KONAMI
以前平台：PC-E、SFC、PS

大家说，最经典的恋爱SLG是什么？没错，就是老柯的《心跳回忆》！想当初，游戏市场还处于8位与16位的混战时期，当时的8位机PC-E上的心跳无疑开创了美少女游戏（那个时候这种类型的游戏多数是HGAME）的新局面。精美的画面、动听的音乐、性格各异的MM、丰富的学校生活，尤其是追MM的“心跳度”……让人不能不说是一部经典。尽管现在心跳的人气已大不如前，但第一次心跳的感觉，诗织MM的微笑，相信还深深地留在玩家内心底层吧（我也是诗织的FANS哦）。该作已有GBC版，而且素质很高（居然有语言……），相信在GBA上会发挥得更出色。另外，希望星组能继续下去，让诗织MM在GBA上露出她的笑容吧！

修改建议：故事应该是原创，也应该加入几位新MM。

肆 三国英杰传等

经典度：8 移植修改度：3
厂商：KOEI 以前平台：PC、SFC

一提起三国游戏，同志们就会想起光荣的《三国志》系列，但不知各位玩家是否记得，光荣在早期PC游戏中曾发行过一系列的三国回合制战略，如英杰传(主角刘备)、孔明传、曹操传(不知是不是孙权大帝太失败了)，当时给我的第一感觉就是：终于见到一部尊重史实的三国了(汗)。此系列与现在流行的火纹、机战有许多相似之处(也不知是谁抄谁的)，不过好的是至少一般情况下是不会随便有人挂掉(笑)。此系列即便在现在看来也有许多可圈可点之处，而且战略性绝不会比火纹、机战差，反正在我们那儿以前是很流行的。顺便一提，金山公司制作的《抗日地雷战》、《决战朝鲜》等游戏虽然很有些本系列的影子，但战略性相当强(想想总是面对数倍于我军的鬼子，还时不时来个空袭甚至原子弹的战略性吧)，更重要的是可以培养我们的爱国主义思想(笑)。

希望GBA行货推出后，这些游戏会一一出现在GBA上。

修改建议：除了操作系统和画面外，其他都可以保留。

伍 大富翁系列

经典度：9 移植修改度：2
厂商：SOFTSTAR 以前平台：PC

相信各位玩过PC GAME的掌机迷应该都知道这款经典的经营模拟类游戏吧，除画面、音乐都很优秀外，还有诙谐的人物台词，个性独特的各位角色，丰富的房地产、股票、卡片道具系统，特别是超强的对战性，使其成了PC上不可多得的好游戏。没有GBA、PC横行的年代，我最喜欢的是与几个狐朋狗友围在一台PC前，想尽一切办法整倒对方，狂拆人家的房子，乱放强盗抢银行，在大街上到处安地雷炸弹，甚至满城地进行核试验（汗）……大富翁4带给我们的快乐可以说永生难忘。所以，我个人最期待的就是这个制造快乐的经典游戏，能随着GBA行货的推出，再度把快乐带给我们。

修改建议：其他的都不能改，但一定要使用联线系统。相信联机对战一定会带给掌机迷们同样的快乐。当然，单机多人对战也应保留，只不过GBA的寿命就要大减了（笑）。

陆 冒险岛

经典度：8 移植修改度：9
厂商：HUDSON 以前平台：FC

记得以前在玩FC时，有一个叫做“MARIO 10代”的游戏，结果一玩竟是冒险岛3（MARIO取代高桥名人的位置），大汗。光这样说大家就该想到MARIO与冒险岛的相信吧。其实，冒险岛的动作性并不比MARIO逊色，跳跃的感觉相当强，玩起来手感极佳。遗憾的是HUDSON只在FC上推出了4作，从此就销声匿迹了，真希望HUDSON早日推出新作让老玩家高兴一下。

修改建议：既然平台是GBA，那么就应该大幅度修改，当然我们的高桥名人君还是要保留的（笑）。

柒 樱大战

经典度：10 移植修改度：5
厂商：SEGA
以前平台：SS、DC、PS2、GBC

经典!经典!经典!……(此处略去一万遍)，这样的经典用不着偶这个没爆过樱战任何一部的樱盲（汗）在这儿丢人了，只希望SEGA重新制作时，最好是像GBC一样设计一些原创剧情，这样才不会有冷饭的感觉。当然，把前些时间公布的樱战新角色加进去，相信也没人有意见。

修改建议：除了剧情、故事外，什么都不能改。

捌 CPS街机游戏

经典度：8 移植修改度：2
厂商：CAPCOM 以前平台：ARC

还记得三国志2吗？还记得圆桌武士吗？CPS这块基板带给我们的快乐实在太多了，多得难以用语言来表达。想当初，为了一币通关，为了以最佳方式做掉BOSS，为了抢血而互相打架……其中的滋味，恐怕只有老玩家才能真正体会。虽然单独出来流程都太短了一些，但假如做成合集就大有玩头了。既然连《双截龙》都可以移植，那CPS这么多经典过关游戏为什么不能呢？当然，做成合集恐怕得256M甚至512M了（汗）。

修改建议：应该增加原创模式。

玖 松鼠大作战

经典度：8　　移植修改度：8
厂商：CAPCOM　　以前平台：FC

这也算是FC上相当经典的ACT了。主要是两只可爱的小松鼠(不知为何尾巴那么小,难道是兔子的变种?），搬起箱子扔各种有趣的敌人。这个游戏曾是笔乾在FC时期最喜欢的ACT，特别是双人模式，经常会变成“二鼠单挑模式”（笑）！不但各种角色看起来都很有意思，而且游戏的动作性相当不错。这样的好游戏不在GBA上重新制作，CAPCOM有必要检讨一下（笑）。

修改建议：所有要素都需加强，让松鼠搬得更多些吧！

拾 赤色要塞

经典度：8　　移植修改度：7
厂商：KONAMI　　以前平台：FC

实在想不通，KONAMI的老四强几乎都上了GBA,但这个笔者认为最好玩的游戏却单单不上！机枪、手榴弹、火箭弹、炮台、坦克、人质……小小的吉普车竟能玩出这么高的射击性与技巧性，使得它仍然是我怀旧的首选。哎——老柯就移植一回吧，我总不能老玩老机器FC吧（笑），你不移植我可要去玩烧录卡了，气死你！（笑）

修改建议：画面要增强，吉普车的攻击方式要更多，最好是可选择扔手雷还是放火箭，这样就不用因为火箭打不烂墙而郁闷了。

[illegible]

浅析GBA游戏

写在前面的话：《你必须拥有的15个GBA游戏》已在玩家中欣起小波浪，《最能发挥GBA机能的经典之作》中对于某些作品的某些评价更使我怒不可遏。《SD高达G世纪A》的娱乐性只有5（大家看好仔细了吗？）！什么跟什么嘛！那个人究竟懂不懂游戏？作为战棋类游戏玩家我实在无法忍受了。我要一一反驳，并把我心目中视为神级的游戏推荐给大家。我相信本文会为所有的争论划上一个满意的句号！（风：别招来讨伐声就万幸了。）

战棋类：《你》中推荐《超级战争2 · 黑洞崛起》，说实话这款游戏素质确实很高，各方面都可圈可点，游戏性也丝毫不比其他游戏逊色，说它必购也无可厚非。但并非没有游戏比它优秀，尽管只比它优秀一些。《最》中提到《SD高达G世纪A》和推荐《最终幻想战略版A》，不过其对《SD高达G世纪A》娱乐性的评价只有5，想必他还未了解《SD高达G世纪A》的乐趣所在——创造自己的机动战士，享受作战的乐趣。虽说GBA版比不上PS2版，但就GBA而言已无可挑剔（除非你无事找事专挑刺），游戏性至少有8吧。至于《FFTA》我全无异议，那正是我要推荐的作品,除此之外就是上面提到的《SD高达G世纪A》以及《烈火之剑》和《机战D》。这四款游戏是每一个喜欢战棋玩家的首选，至于各人情况因人而异，我只想借用动新一句话：拥有便是爱的证明。另外补充一句，《机战D》是本人认为GBA上最出色的机战,一改我对GBA上机战的看法。

ARPG类：《你》中提到《塞尔达传说》，《最》中提到《新约圣剑传说》，此二者为GBA上ARPG的代表。虽然也有其他作品相当不错（如《炸弹人》等），但还没资格与这二位抗衡。其中《新约圣剑传说》无论画面、音乐还是剧情都比《塞尔达传说》出色，而《塞尔达传说》有一个专为联机的“四支剑”模式，且游戏性比起《新约圣剑传说》也不逊色，是四人同乐的上佳选择。而即将发售的超人气大作《王国之心 · 记忆的锁链》，无论从哪方面看都是不可多得的佳作，相信其表现会比《新约圣剑传说》更出色，ARPG玩家不要错过了。

FTG类：在《你》中没有一款FTG，其实这本没什么，并非人人都喜欢FTG。但《你》中的局限性也因此显露出来——太过注重ACT，15款必需游戏中竟有7款ACT，要知道并非人人都是ACT至上，至少我不是。《最》中的《KOF EX2》正是GBA上的格斗巅峰之作，各方面均无可挑剔，

如果世界上所有的BOSS都是和尚就好了，因为“出家人不打诳语”。
刘威：15；男；530001；广西南宁市南铁北二区34栋1单元1号；兴趣：GBA；

唯一的不足之处便是出现人物过少，许多著名人物都没有出场，我最爱的二阶堂红丸，真希望《EX3》赶快出现。《街霸ZERO3UP》声音就差些，不过街霸迷们也别失望，本作其他方面如画面、手感均不比《KOF EX2》逊色。若想在GBA上体验格斗的快感，非上述两作莫属，另外即将发售的《七龙珠Z舞空斗剧》本人十分期待，只要有良好的手感，此作必定会成为GBA上的格斗大作。至于其他格斗作品，不是鸡肋就是垃圾，不建议购买。

足球类：在《你》和《最》中均未提到的一类，其实足球游戏《迪斯尼足球》和《胜利十一人A》在GBA上的表现十分出色。《迪斯尼足球》的画面十分出色（足以排在GBA游戏画面的前五名），简单且易于上手，适合新手。《胜利十一人A》虽然人物过小，球就更不用说了，但能把"WE"的感觉在GBA上演绎到如此地步，相信各位该满足了(别告诉我你有PS2的《WE7》，WE迷强烈推荐。

RPG迷：《你》中有《口袋妖怪》、《黄金太阳·失落的时代》，《最》中也有《失落的时代》。老实说,RPG除了收集类如《口袋妖怪》和《DQM·旅团之心》外，羹的练级杀敌模式化并不讨好我,但有两款游戏例外，《马里奥和路易RPG》和《青之天外》，它们都打破了RPG一贯的枯燥的练级杀敌模式。《马里奥和路易RPG》注重动伤与解谜，两兄弟的合作，剧情的搞笑，如此一款风格清新的RPG，无论是RPG玩家还是非RPG玩家都能很快融入游戏,不愧是任天堂出品的游戏。至于《青之天外》各杂志都有介绍，不用我多说了吧，超高的自由度便是它最大的特点，你可以尽情享受探索和冒险的乐趣。但对于不懂日文的玩家，还是等有了中文版再说吧。

RAC类：《你》中推荐《马里奥赛车》，《最》推荐《V拉力3》并给予极高评价。《马里奥赛车》的特点是匪夷所思的跑法，角色也是其卖点,多人游戏互相陷害时所带来的快乐也非其他游戏可以比拟,推荐与朋友同乐。至于《V拉力3》，恕我愚昧,既看不出它有什么速度感,也玩不出它"过人"的手感，除了3D画面外本作无其他亮点,游戏性不高，难度也不高，可重复玩性低，没能让人提起什么兴趣。仅观近期GBA上RAC的极品——《F-ZERO法尔康传奇》，本作继承系列一贯一流的速度感,玩起来既紧张又刺激,那种痛快淋漓的感觉毫不亚于大型街机。如果你想一个人在GBA上体验RAC,《法尔康传奇》是不二选择。

ACT类：《你》中太多了,有《索尼克大冒险2》、《银河战士》、《晓月圆舞曲》、《超魔界村R》、《超级马里奥A2》、《超级马里奥A3》、《忍者FIVE-0》。必购的GBA卡有一半是ACT，想必此文作者十分喜欢ACT。但并非每个人都对ACT奉若神明，我便最喜欢SRPG（战棋）、ARPG、FTG和SPG，而且里面推荐的并不一定都是最好的。《最》中《超级马里奥A4》是手感极限，我无可反驳，任天堂出品质量当然有保证。而把《晓月圆舞曲》放在第一位并给予最高全部满分的评价，说话还如此肆无忌惮，不挫挫这小子的锐气不行了。我就不服气，凭什么一个模仿品（虽然具有自身特色——收集和发现隐藏房间，但模仿的痕迹也不能磨灭）排在首位，而正品——《银河战士》却连个位子都没得坐？这世间也太没公理了吧。要让我说，《马里奥》系列讲究细微的操作和跳跃，《银河战士融合》和《洛克人》系列讲究技巧，分别适合不同类型的ACT玩家，后两者更是欲成为ACT达人绝佳的挑战对象。而如果你是新手，《晓月圆舞曲》适合你，即使不是达人也能通过练级通关，享受ACT的乐趣。

PUZ类：太多了，而且各具特色，各种玩家喜欢的也不尽相同，《钻子先生A》、《街霸方块》等等都不错。

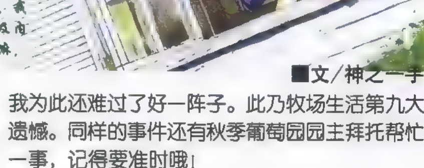
特别推荐：《瓦里奥制造》。在最短的时间内令你享受到游戏的乐趣，此作是任天堂一贯坚持的"游戏性至上"的代表。一款游戏中包含200多种小游戏，每一个小游戏都让人百玩不厌，本作能在日本卖到40万套以上也足以证明它的魅力。且本作完全发挥GBA（SP）便携的特点，是家居旅游的必备品。

说了这么多，无非是想表示我的不满和让大家对GBA上的游戏重新了解一下，GBA上大作不少，但烂作更多。请记住销售并不代表一切。同理，受欢迎并不代表一定好玩。当你亲身体验的时候,你就会发现那些华丽表面下隐藏的实质。好玩也罢，不好玩也罢，我不会因任何人的评价而改变对某一游戏的看法（当然指玩过之后），我相信别人也不会因我的看法而改变自己的看法。我只是想让那些没玩过这些游戏的人尝试一下，或许，你会得到前所未有的感动。

改正：《V拉力3》为32M卡带，并非《最》文中所写的64M。

广东/谢冬发

「牧场」生活十大憾

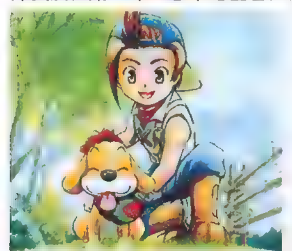


转眼间我在矿石镇生活也有三年了，说实话，真够累的。第一年没日没夜地下地劳作，生活好一点儿了，又要不停地挖矿。虽说自己一个人生活无拘无束，还是会有很多烦恼缠绕于身。人生不如意事十有八九，现实生活中如此，代入到游戏中亦难幸免。自从FC时代没落后，在下的游戏史一直用空白支撑填补着。是《牧场物语》又把我拉回了游戏队伍中，这份亲切感自是其它游戏所无法比的。游戏上手时间长了，操作会变得熟练，然而在游戏过程中出于种种原因，难免会留下些许遗憾，即使是看过攻略后也是如此。我抱着实说的态度列出此十大，纯粹出于对此款游戏的喜爱，涉及内容均是笔者的切身体会，望各位网友看过之后给予指教。文章嘛，看过后笑笑而已，不作深究。

■文/神之一手

第10憾， 鱼名。笔者是在03年8月从网上下载此款ROM的，当时模拟天下的阿一以及CGP小组似乎还没有放出修正版。所有的鱼名均未汉化，结果我一年四季钓到的只有大、中、小三种鱼。开始以为是鱼竿等级不够，结果可想而知。如果你认为这对游戏并不构成影响的话，那这第十憾也就成了鸡肋了。当我拿到修正版的时候眼泪都快掉出来了，为什么游戏中这一年多来我总是要面对大、中、小这三种鱼。最重要的是这样一来每周月曜日电视中由钓鱼太郎主持的钓鱼情报就变得毫无意义了。总之，若想不留遗憾，请选择最新的修正版。

第9憾， 黑色草事件。GBA版的牧场物语相较于PS2版所能触发的事件的确少了很多，毕竟侧重点不同。然而在游戏的推进过程中，仍会有事件触发后布置任务等待你去完成。黑色草事件发生在第一年冬季中旬左右，镇长会来拜托你从后山泉矿石厂采株黑色草回来，但他白天不在家，要我晚些时候送去，同意后好感度自然会增加。但此事件也是随机的，我第二次玩的时候就因为连天暴风雪而没有遇到。在下平日就是个热心肠，答应别人的事自然不遗余力，没理由在游戏中不贯彻自己的为人之道。所以我上午采黑色草，下午就去镇长家门前等。结果到了夜里十点多也没有人回来，我只好把草交给了与镇长同住的警卫员，可想而之，他是当礼物收下了，估计还不是很喜欢。回到家才发现镇长也是一直守在我的门前等。哎！没有完成任务，



我为此还难过了好一阵子。此乃牧场生活第九大遗憾。同样的事件还有秋季葡萄园园主拜托帮忙一事，记得要准时哦！

第8憾， 游戏BUG。笔者在玩的时候遇到一件有趣的事，不知算不算BUG。众所周知，各种杂志及以牧场为主题的网站都公布了力之果实的取得处，其中两处分别可以在湖矿石场十九层以及泉矿石场一百层的土中挖到。笔者是个懒人，泉矿石场一百层自然是越晚去越好。但到了冬天，湖矿石场的十九层是必须去的。事情是这样的，笔者连续两次进入湖矿石场，竟然挖到了两个力之果实。隔天到泉矿石场一百层翻了个底朝天，却是一无所获。各位，即使使用S/L大法挖矿也是让人郁闷的，结果竟然是空欢喜一场，此为第八憾。

第7憾， 生日。有时候还真是佩服牧场物语制作人员的敬业精神及严谨态度，矿石镇有名有姓的出场人物生日、喜好、性格皆被设计得十分详细完整。不过这倒难为了玩家，要想和镇上的人搞好关系，逢年过节，尤其是生日，礼物绝对不能不送。当然，情敌除外。记得以前看蔡智恒《第一次亲密接触》的时候，有一段话绝对经典："对女人而言，一年有五大节庆，即西洋情人节、中国情人节、她的生日、三八妇女节、圣诞节。我纵横情场数十载，大小数百战，我敢骂女人三八，我敢放女人鸽子，我敢说女人脸蛋不够好看，我敢嫌女人身材不够纤细，但我决不敢在这五大节庆里不进贡一些礼品以表示忠贞不渝，绝无二心~"以上这段谬论的实践结论是，通常女孩们会因为你在这五天表现良好，而忘了你在其他360天里对她并不够在乎的事实。话虽有些扯，但还是奉劝各位，多搜集些项链、耳环、香水以及村人相应喜欢的礼品吧，一年只有一次，错过了绝对后悔。

每期的掌机迷专题都令我眼前一亮，希望众编能在保持专题质量的同时继续创新。还有我也是名校刊主编，希望杂志越办越好。
梁坚；21；男；430073；湖北省武汉市关山路483号造高0203班；兴趣：玩SP；

第6憾， 料理大赛。每一年镇里都会在春22日这天在广场举行料理祭，上午出题，下午比赛。问题是要想在此次比赛中胜出，须有足够的原料才能做出美味的料理。笔者第一年因没有厨具只是做了看客，第二年兴冲冲跑去参赛，出的题目是蛋糕。回到家一查菜谱，原本最有希望夺冠的一道菜现在就差了松饵，仅存的那个松饵昨天让我做菜吃了。没办法，我捧着那道家常蛋糕去参赛了，结果那个死胖子话里有话，满脸的不乐意。听过我的遭遇后想必大家也明白了，买了冰箱和储物柜后各种物品都要储存一些，以备不时之需。往往关键的时候平时最不起眼的东西可能会左右胜负，至理名言，切记！切记！



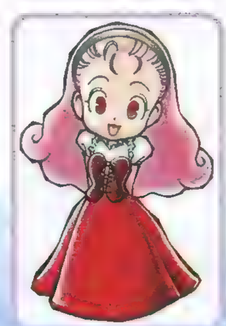
第5憾， 背包。花5000元升级的背包也只有九个储物格，合理的运用将会给自己带来很多便利。比如道具的切换更为方便；又如捣年糕时空背包去可以带回整背包商店中买不到的年糕等。平日出门劳作时要思路清晰，尽量将用不到的工具放入箱中。笔者在冬季冒着大雪到后山湖矿石场去挖诅咒工具，这可是我经过几天的思想斗争才决定的，要知道挖矿毫无乐趣可言，每挖一次都是对自己神经的折磨。笔者一时糊涂，竟然将全套工具都带在了身边，背包中仅剩下可怜的三个空位，结果在我即将患上精神病的时候，也只挖到了三个诅咒工具。接着挖？背包已经满了；下次再来？我的青春恐怕都要浪费在这暗无天日的矿洞里了。没办法，也只有用金手指慰藉一下自己了，此为第五憾。

第4憾， 克里夫的离开。如果不看攻略，玩到第二年的时候你会觉得镇子里似乎少了些什么。没错，常到教堂去忏悔的克里夫离开了矿石镇。每次玩到葡萄园园主拜托帮忙这段的时候，他总是会补充说，如果镇子里还有其他人愿意帮忙，也请一起来。园主所指的其他人就是克里夫了。此时邀他一起去，第二年便会发现他已经在葡萄园工作了；若错过了这次机会的话，第二年就看不到克里夫的身影了。其实此款游戏的宗旨就是团结和睦，快乐生活，谁都不想再拍牧场大合照时里面竟然少了克里夫。很不幸，我玩了两次，都把这个人给玩丢了，此为第四憾。

第3憾， 同女神结婚。喜欢向终极难度挑战的朋友们，请把此项视为你的奋斗目标吧！再次罗列出这有些苛刻的结婚条件：1.能出荷的物品要全部出荷过，这里面包括我吐血都挖不到的贤者之石（哎！实在没那耐心）；2.钓到全部种类的鱼（若是指大、中、小三种的话，我倒可以做到）；3.所有矿石都挖到过；4.收集九个女神秘宝；5.爱情度60000；6.游戏时间要在五年以上，再买个大床就可以用青之羽根告白啦。我这个人呢，有贼心，有贼胆，就是没有耐性，还是去追那个只要送炒鸡蛋就高兴得不得了的洋娃娃吧。没有追到女神，此为第三憾。

第2憾， 别墅。其实和女神结婚条件虽然苛刻，但只要耐心努力还是很有希望的。不过要想得到别墅的话，这款牧场物语恐怕要陪伴我步入中年了（我现在可刚二十出头啊）。实际上在GBA版牧场中，我们可以得到三栋别墅。养鸡场对面的空地上玩家可以用一亿元请木匠建造，两个字形容–变态；后山的空地上也可以建一栋，据说是结婚五十年后女方送给玩家的，我连挖矿都感到头痛，想要得到这栋别墅只有一个方法–金手指；在海边还有一栋，这可是用支架悬空建在海上的超高级别墅，隔窗可以看到海平线日升日落的美丽景色，不过这需要同GC通信连动，得不到的原因两个字就可以概括–没钱。注意，是没钱买GC。哎！还真是同现实生活一样无奈呀！此为第二憾。

最大憾莫过于执着了。 其实在游戏中生活了几年，回头看看自己走过的路，感慨中总会有些没落。是不是自己太过于执着了，执着的去挣更多的钱，执着的去挖更深的矿，执着的用最快的速度追求到自己心爱的女孩。有时不免会问，这真是我想要的牧场生活吗？温暖的阳光下带着小狗到海边去做游戏会不会更好呢？无拘无束地钓鱼呢？用牧铃将牛羊召唤到牧场上去放牧呢？生活就是这样，我们总有想做且有能力做的事却因为自己的愚昧和现实的残酷而无法实现，这应该是最大的遗憾了。

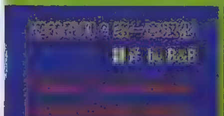


说了很多伤感的话题，其实同矿石镇的伙伴们一起生活真的很快乐，感谢游戏开发者的高水准制作，感谢汉化者们的辛勤付出，期待牧场物语女孩版的完美汉化，期待更多的人能够享受到牧场物语所带来的无穷乐趣。

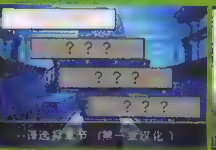
以前我的回函都没有出现在边角中，好遗憾！希望《掌》办得越来越好，经久不衰，销量高居同类刊物榜首。
穆怀楠；18；男；101500；北京市密云区第二中学高二/班；兴趣：打篮球、打电动、玩掌机；

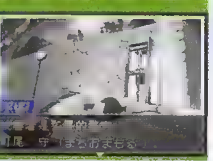
谁敢力挽狂澜，惟我热血律师

——浅尝《逆转裁判2》汉化版有感









自GBA与广大掌机爱好者见面后，众游戏

自GBA与广大掌机爱好者见面后，众游戏厂商就在不停为玩家推出一款款精美作品，大浪淘沙，终见真金，现在众多玩家心中已有了几部神圣的经典作品，相信《逆转裁判》系列就是其中之一。

当我看到关于《逆转裁判》的介绍时不禁有些奇怪，玩游戏时要享受全心投入时的紧张刺激、还有胜利时获得的成就感的，这款以法庭为舞台的AVG游戏如何能表达出这些呢？怀着一丝疑惑，我将《逆2》的汉化版烧进了我的宝贝——EZ2。

游戏的每一章都是一个有头有尾的案子，开始新的章节后就会用人物之间的对话来间接交待案情，《逆2》的第一章的这个部分相当有创意：主角在听到奇怪的手机铃声后失去了记忆，醒来后在被告——也就是他的委托人——女警须须木麻子的一再提醒下才明白自己的律师身份和即将处理的案件，这段对话很短，但已为我们确定了一件事：委托人是无罪的。

无罪也许是事实，但这必须被证实，原告指控被告时会提供证物和证人，在"证人"所述的证言中存在着"问题"，有时是条理不清、有时是有意隐瞒、甚至是蓄意欺骗，我们的主角则要通过对证人每一句证言的发问来找出其中的破绽，来证明原告提供的证据不能证明被告有罪，从而推翻对被告的指控。

不过，单单发现了逻辑错误的效果非常有限，要给对方"致命一击"就必须拿出能证明对方错误的证物——法庭证物并非只有原告才能使用，这可谓是"以彼之道，还施彼身"。

如在《逆2》第一章"失去的逆转"中，主角在对第一个证人系锯圭介警官的提问时举出疑为被害人留下的字迹"铃木"照片作为证据，其中的奥妙之处在于"须须木"与"铃木"发音相同，但写成"汉字"遍布一样，根据原告所说，被害人与被告是恋人关系，他没理由不熟悉被告的名字，更不可能写错，因此这字不应是被害人所写。至此，这张照片对被告失去了威胁。

但这还不够有力，在将被告送给被害人的礼物——黄色特制棒球手套加入法庭证物后，被告可以放心了，因为这手套是给左撇子特制的（戴在右手上），而照片上的字迹是用右手写的，身为左撇子的被害人怎可能用右手写字，至此，对被告的指控已完全被推翻。

战斗并没有结束，因为还没有挖出真凶，恰好，不甘失败对方律师请出了第二位证人：一个自视颇高的复读生。

这个证人自称目击了命案发生的瞬间和罪犯的脸（依他所言那当然是被告），经过刚才那场舌战，我们已明确被告不是凶手，那么真相只有一个——这个证人所说的全是谎话，如何戳穿他的西洋镜呢？还要用到成步堂的"得意技"——对证言加以盘问找出破绽，必要时追问下去，然后用有力证据证明一切——事实胜于雄辩！

在这场没有硝烟的战斗中，逆转是从这里开始的。

证人自我介绍时顺口说了句"一流的服饰、名车、眼镜和大学"，但他此刻没戴眼镜；后来又说看到被害人摔落时有"一串香蕉"掉了下来，

女生玩GBA其实也有很疯狂的，不要有游戏性别歧视呀！性别不同当然所喜欢的类型也有所不同，但游戏玩家都有爱游戏的心！ √.VI；女；

"香蕉"？在提取那只有着鲜黄颜色的手套作证给他看时他才发现这就是那所谓的"香蕉"，追问下去，他承认自己双眼近视，问及为什么不戴眼镜时他自然是敷衍了事，于是提取被害人尸体下压着的眼镜作证，证人在惊讶中失口说出那眼镜是他的，此时案情有了一点进展。

再问下去，证人说自己目击案发后"立刻"向警局报了案，但看了验尸报告后发现案发时间是6点28分，警局接到报警电话是在6点45分，这15分钟的时间差再度引起了主角的注意。这15分钟里，证人在干什么呢？他自称在找公用电话亭，但遗憾的是，在拍下被害人遗体的照片上赫然立着一间电话亭，愚蠢的谎言！法官插口问为什么不打手机，答曰手机丢了。

这时主角才想起被告对他说过案发当天她捡到了部手机，还接到了失主的电话，通话时她说出了自己的名字"须须木麻子"，联系"须须木"与"铃木"音同一事，主角明白了真相：证人是那手机的失主和命案的凶手，为嫁祸于人才用被害人的右手写了"铃木"二字，那15分钟里，他在找被被害人抓下并压在身下的眼镜，不过他失策了。

为什么证人要杀人呢？主角又想起了他的助手——真宵小姐（当然，刚见面时也想不起是谁）闭庭休息时送来的名单，那是对捡到的手机中电话号码调查的结果，发现那些人都属于一个诈骗集团，看来是因为担心身着警服的被害人调查号码，证人才动了杀机。

但风波此时又起，证人称已找到了手机，还拿了出来，主角想调查自己手中手机上的指纹，遗憾的是，这手机已被他仔细擦过（他给忘了）。

以为逃过一劫的证人此时想要溜走，主角不顾一切地反对，终于争得了最后一次出示证据的机会。

这最后的王牌是——主角的名片？！

其实是名片背面主角的手机号码，拨打后，证人手中的手机发出了响声。

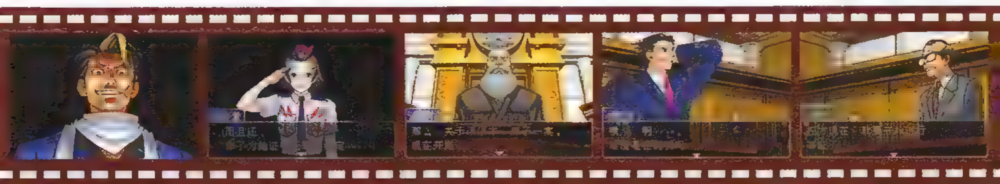
整个案子到这里终于水落石出，为了这个手机，证人先杀害了警官，又在开庭前打昏了主角（所以他才失忆），但他竟鬼使神差地错拿了主角的手机，这使得他的阴谋尽数破产，落得个身败名裂的下场。

这个游戏的最精彩之处便在于细心查找证人证言中的破绽之处，然后用恰当的证据予以有力打击，对玩家的逻辑思维、推理能力、观察能力及记忆力都是很大的挑战，不过第一章中的两处破绽明显是"日式的"，我折腾了很久才发现。柯南的Fans、学法律的学生甚至是法院的工作人员都能在这款游戏中找到乐趣，对于我这样对法律不感冒而又对侦探没感觉的人来说，游戏中峰回路转的剧情和能够力挽狂澜的成就感就够我品味了。

除了剧情的引人入胜外，本作的音乐也非常优美（《逆1》和《逆3》还没玩，不清楚），各种BGM与法庭上的气氛配合得相当完美，不停地让玩家更深入地体会着寻找证据时的急切、将要打出最后"王牌"时的紧张、案情有所进展时的欣慰、案件水落石出时的喜悦等诸多难以用文字描述的心情。还有主角的表现不可不提，关键时刻大喊一声"异议！"，愤怒时双手对桌子的重击，以及情不自禁地挺直身体以右手食指指着对手时那豪气万丈又正气凛然的身影（恐怕他因为这动作出了法庭就被暴扁），这些动作很好地烘托了游戏的气氛。

最后还要借这个机会感谢不辞辛苦汉化《逆2》的高手，因为我不懂日语（汗），谨以最真挚的诚意期待着广大日语盲玩家能继续在法庭上演出汉语的逆转剧！

■文／暗狮



本月最新游戏销量榜

发卖TOP 10
POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜 统计时间：2004年2月9日～2004年3月5日

1 洛克人EXE4
CAPCOM | RPG | 2003年12月12日 | 4800日元

41万7133本 累计：65万5446本

与前作一样，游戏目前发售了【红日】和【蓝月】两个版本，该系列已经在GBA上发售了四部作品，其中的每一部都取得了不俗的销量，本作自然也不会差了。

2 马里奥&路易RPG
↑12

NINTENDO | RPG | 2003年11月21日 | 4800日元

21万5972本 累计：35万1483本

3 超级大金刚
NINTENDO | ACT | 2003年12月12日 | 4800日元

16万3203本 累计：19万6270本

4 炸肉饼3 王国之谜
KONAMI | ACT | 2003年12月11日 | 4980日元

11万6863本 累计：14万5180本

5 传说中的斯塔菲2
↑

NINTENDO | ACT | 2003年9月5日 | 4800日元

9万7759本 累计：31万0184本

6 金色的卡修
↓4

BANPRESTO | ACT | 2003年12月12日 | 4800日元

9万7057本 累计：14万8845本

7 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团
↑14

SQUARE·ENIX | RPG | 2003年11月14日 | 5800日元

9万5894本 累计：14万8845本

8 口袋妖怪 蓝宝石
↑20

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

9万5474本 累计：228万1696本

9 口袋妖怪 红宝石
↑

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

9万0829本 累计：234万4054本

10 实况口袋棒球6
↓11

KONAMI | SPG | 2003年12月4日 | 4980日元

9万0319本 累计：17万3130本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

风林、雪人麻烦就把我的话登出来吧。我会给你们100万酬谢金的，不过不知什么时候给，但要在我有的前提下，或NNN年以后，不过一定会给。黄立：15；男：400020；重庆江北区观音桥建新西路145号3单元8-2；兴趣：GBA、看PG、打CS；

游戏发售表 SOFT Release Schedule

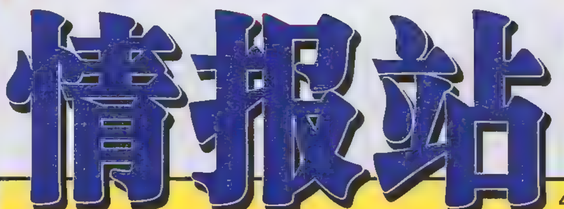
本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年3月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年3月18日	怪物召唤士	アーテイン	ETC
2004年3月18日	网球王子2004 Glorious Gold/Stylish Silver	KONAMI	SPG
2004年3月18日	游戏王双六	KONAMI	ETC
2004年3月18日	决斗高手2	TAKARA	SLG
2004年3月25日	星之卡比 镜之大迷宫	任天堂	ACT
2004年3月25日	爆裂鼻毛真拳 9极战士搞笑融合	HUDSON	RPG
2004年3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	Marvelous Interactive	ETC
2004年3月26日	龙珠z 舞空斗剧	BANPRESTO	ACT
2004年3月26日	婴儿动物园 动物园的养育系育成游戏	TDKCORE	ETC
2004年3月26日	小魔女克丽姆系列	CULTUREBRAIN	ETC
2004年4月1日	东京魔人学园符咒封录	Marvelous Interactive	SLG
2004年4月2日	和小狗一起2 爱情物语	CULTURE BRAIN	SLG
2004年4月15日	钢之炼金术士 迷走的轮舞曲	BANDAI	RPG
2004年4月22日	马里奥高尔夫 ADVANCETOUR	任天堂	SPG
2004年4月23日	宇宙的星路	CAPCOM	ETC
2004年4月23日	洛克人ZERO3	CAPCOM	ACT
2004年4月23日	西林怪兽	CHUNSOFT	ETC
2004年4月28日	NARUTO最强忍者大集结2	TOMY	ACT
2004年4月未定	钢铁帝国from HOT・B	STARFISH	STG
2004年4月未定	ZERO ONE SP	Fuuki	AVG
2004年春	大家的软件系列围棋	SUCCESS	SPG
2004年夏	续・我们的太阳	KONAMI	ETC
2004年夏	Get Ride! amdriver	SEGA	ETC
2004年夏	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年夏	王国之心记忆的锁链	SQUARE・ENIX	RPG
2004年未定	索尼克ADVANCE	SEGA	ACT
2004年未定	马里奥&大金刚	任天堂	ACT
2004年未定	Power Slide	Carrera	ETC
2004年未定	炸弹人杰塔兹2	HUDSON	ACT
2004年未定	大金刚Country3	任天堂	ACT
2004年未定	BanjoPilot	THQ	ACT
2004年未定	动作RPG by Noise	THQ	ETC
2004年未定	冒险王比特	BANDAI	ETC
2004年未定	银河战士 零点任务	任天堂	ACT
2004年未定	光明力量	SEGA	RPG
2004年未定	Static Shock	Midway	ETC
2004年未定	正义联盟	Midway	ECT
2004年未定	Ozzy & Drix	Midway	ETC
2004年未定	Super Duper Sumos	Midway	ETC
2004年未定	Sabre Wolf	THQ	ETC

风林＋雪人：想贿赂我们，就这么一点，太少了！^_^

当月新闻最速递




4757.com–GBA base/雪樱

■ 由TAKARA会社开发的GBA用卡片游戏续作《DUEL MASTERS 2–INVINCIBLE ADVANCE–》的官方网站http://www.atlus.co.jp/cs/game/gbadvance/duelmasters2于今日开设，游戏根据同名动漫名作改编，收录系列1至6代的500种以上卡片，并可与GC版《DUEL MASTERS》连动，游戏预定于3月18日发卖，价格4800日元，初回版特典附赠金卡《圣骑士サーベルフィーリ》。

■ 据美游戏销售商EBgames的商品情报显示，ATARI会社将要推出GBA用《龙珠Z》系列最新作RPG游戏《龙珠Z 超音速（DRAGON BALL Z SUPER SONIC）》，游戏预定于6月29日在美国发卖，是否确实目前不明。

■ 任天堂会社代理HAL研究所开发的GBA用动作游戏名作系列最新作《星之卡比 镜之大迷宫》的官方网站http://www.nintendo.co.jp/n08/bk8j于今日开设，游戏决定于3月25日发卖，价格4800日元。

■ CAPCOM会社决定推出GBA用《洛克人》系列最新作ACT游戏《洛克人ZERO3》，游戏对应e卡片系统，预定于4月23日发卖，价格4800日元。

■ 美任天堂会社于2月11日宣布，该社便携式游戏机GBA（含GBASP）自2001年6月在美国发卖以来的2年半时间内，累计销量已突破2000万台大关，是在美国发卖的所有便携式游戏机中发卖情况最好，当初在相同的2年半时间内GB的销量为240万台，GBC的销量为1430万台。

■ 由NEC Interchannel会社开发的GBA用恋爱游戏名作追加内容版《快餐店之恋3.3（Piaキャロットへようこそ!!3.3）》决定于4月23日发卖，价格5900日元。



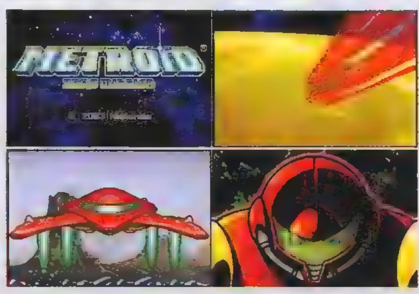
■ KONAMI会社决定推出GBA用新类型动作RPG名作续编《续 我们的太阳》，新作仍将采用光线感知系统，预定于今夏发卖。

■ 任天堂会社开发的GBA用原FC经典游戏复刻版《FAMICOM MINI》系列的官方网站http://www.nintendo.co.jp/n08/fmk于今日开设，游戏预定于2月14日发卖，共10款游戏每款定价2000日元。

■ GAMETEC会社决定推出GBA用新周边机器"ADFAMI"，该周边装置接续在GBA本体之上，再将FC卡带插入装置，可使GBA运行FC卡带，目前发卖日与价格等详细情况未定。

■ 欧洲任天堂会社于近日宣布，已于日本发卖的GBA用极速赛车游戏系列最新作《F–ZERO：鹰之传说》的欧版《F–Zero:Maximum Velocity》预定于今夏在欧洲发卖。

■ 由任天堂制作发行，2月9日于北美发售的GBA游戏「银河战士：零号任务」，目前公布日本地区将于五月发售。「银河战士：零号任务」为任天堂FC磁盘驱动器名作「银河战士」的重制版，除了包含原作的内容、并在画面与音效上大幅加强之外，游戏还将续篇作品中主角SAMUS的新动作与新技巧也加入本作中，并增加额外的关卡，游戏系统主要还是承袭FC版「银河战士」，相信不论是怀旧或者是尝新的玩家们都能充分享受本游戏。



■ 欧洲预定于四月，美国预定于六月发售的GBA游戏「光明与黑暗」，目前已有详细资料公布。这款「光明与黑暗」是MD同名作品的重制版本，除了提升游戏的影音表现外，也追加了游戏角色的动作，以及四处皆可提升能力的便利设计，此外，还加入了原创的三个新角色与新的卡片系统。

见到贵刊边角栏中有两位与我一样不喜欢汉化游戏的朋友，滚滚感动。不是对汉化小组/游戏有意见，只是更爱原汁原味，虽然是D版。
COY；17；男；215400；江苏省太仓市城厢镇梅园北弄10号105室；兴趣：掌机、PC、音乐；E-MAIL：ys_yxh.student@sina.com；

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. - 北京：人民交通出版社，2004.2

ISBN 7-114-04552-2

Ⅰ.掌...　Ⅱ.电...　Ⅲ.游戏卡-基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室

责任编辑：杨捷

正文设计：小伟

出版发行：人民交通出版社

社址：北京和平里东街10号　**邮编**：100013

电话：010-64216602

印刷:北京新华印刷厂

开本：850mm×1168mm　1/32

印张:18

字数：580千字

版次：2004年3月第1版

印次：2004年3月第1次印刷

ISBN 7-114-04552-2

定价：30元/套

次世代传媒 VGAME.CN

次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

2元可以当12元用!!

●出口日本的龙猫手机挂饰，做工精致，品质一流

从即日起至2004年3月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），再加2元即可购得价值12元的出口日本原版"龙猫"手机感应挂饰一款（17款中随机一款），机会难得，赶快抓紧吧。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元



新品上市

●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225 价格：65元



特别推荐

●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045 价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元



特别推荐

●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元



特别推荐

●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元



特别推荐

●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒（充电器）
编号：1124 价格：29元



●使用四节7号电池通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135 价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146 价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元



特别推荐

●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191 价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 价格：49元



特别推荐

●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013 价格：16元



GBASP便携包
编号：2024 价格：25元



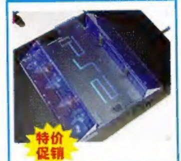
SP防划防震套
编号：2057 价格：19元



特别推荐

PS2垂直座
编号：2068 价格：15元





特价促销

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号：3036 价格：55元



特别推荐

●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014 价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016 价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027 价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制



玩转掌机　没我不行



ISBN 7-114-04552-2
定价：30元/套（本册10元）



玩转掌机　没我不行



ISBN 7-114-04552-2
定价：30元／套（本册10元）

掌机迷 VOL.11

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.11

掌机迷
POCKET GAMER

★独家游戏赠品 1 GBA经典游戏明信片

★独家游戏赠品 2 超可爱星之卡比贴纸

重磅解读 机战编年史

至细研究 牧场物语 问答解惑
口袋妖怪 火红／叶绿

逆转裁判3 恐怖惊魂夜 完美攻略

银河战士
——零点任务完全讲解